WEEKLY ゲームの値段が劇的に下がるって本当!?

ファミコン通信

1991 10・18

290yen



徹底攻略

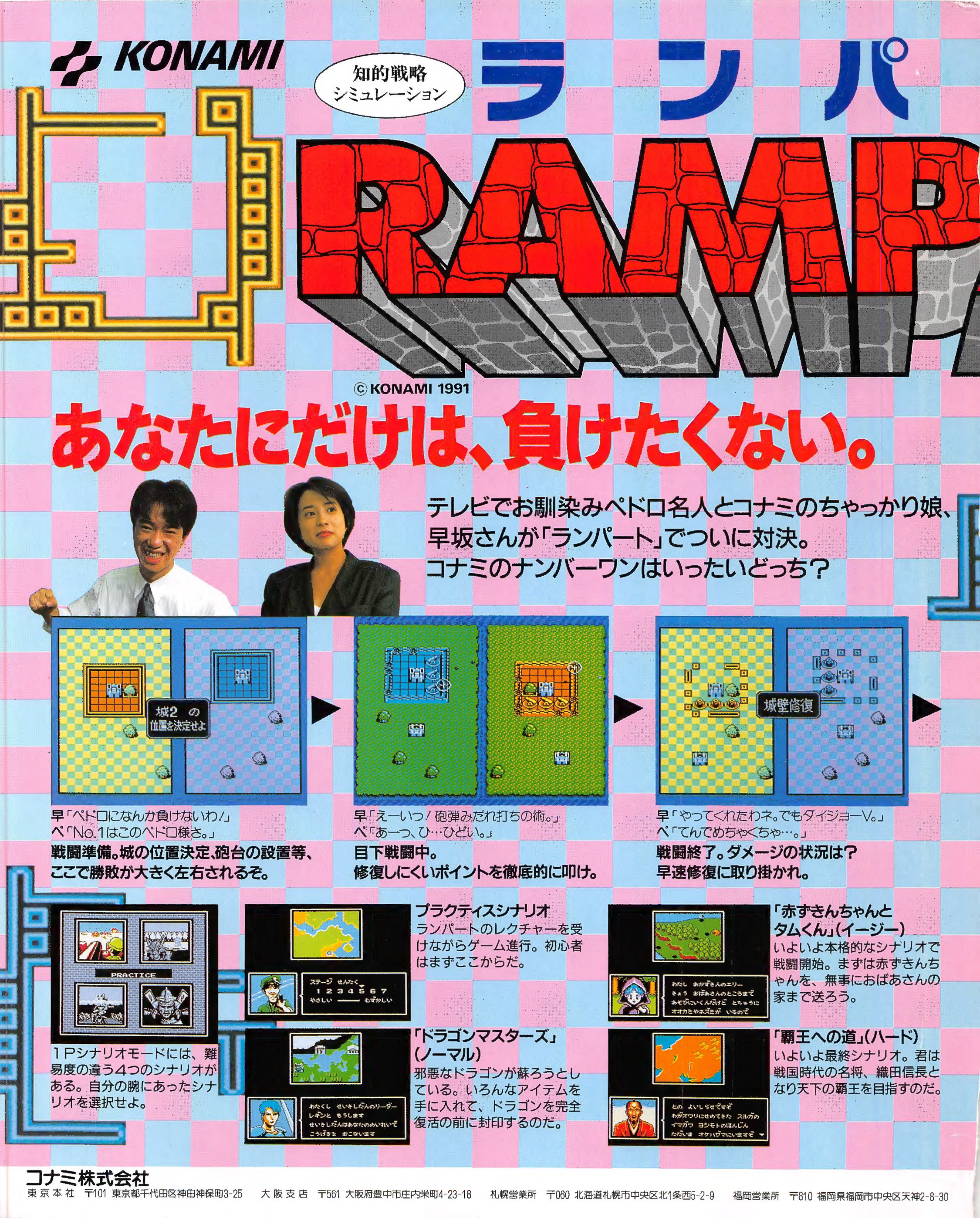
超魔界村

緊急速報

ファミスタ'92
天外魔境II卍MARU

CD-ROM、トイザらスの影響で、ゲームソフトが半額になる!?

ソフトが安くなる日



KONAMI
知的戦略シミュレーション
ランパート
RAMPART
© KONAMI 1991
あなたにだけは、負けたくない。
テレビでお馴染みペドロ名人とコナミのちゃっかり娘、
早坂さんが「ランパート」でついに対決。
コナミのナンバーワンはいったいどっち？
城2 の位置を決定せよ
城壁修復
早「ペドロになんか負けないわ！」
ペ「No.1はこのペドロ様さ。」
戦闘準備。城の位置決定、砲台の設置等、
ここで勝敗が大きく左右されるぞ。
早「えーいっ！砲弾みだれ打ちの術。」
ペ「あーっ、ひ…ひどい。」
目下戦闘中。
修復しにくいポイントを徹底的に叩け。
早「やってくれたわネ。でもダイジョーV。」
ペ「てんでめちゃくちゃ…。」
戦闘終了。ダメージの状況は？
早速修復に取り掛かれ。
PRACTICE
1Pシナリオモードには、難易度の違う4つのシナリオがある。自分の腕にあったシナリオを選択せよ。
ステージ せんたく
1 2 3 4 5 6 7
やさしい むずかしい
プラクティスシナリオ
ランパートのレクチャーを受けながらゲーム進行。初心者はまずここからだ。
わたくし せいきしだんのリーダー
レギンと もうします
せいきしだんはあなたのめいれいで
こうげきを おこないます
「ドラゴンマスターズ」（ノーマル）
邪悪なドラゴンが蘇ろうとしている。いろんなアイテムを手に入れて、ドラゴンを完全復活の前に封印するのだ。
「赤ずきんちゃんとタムくん」（イージー）
いよいよ本格的なシナリオで戦闘開始。まずは赤ずきんちゃんを、無事におばあさんの家まで送ろう。
との よいしらせですぞ
わがオワリにせめてきた スルガの
イマガワ ヨシモトのほんじん
ただいま オケハザマにいますぞ
「覇王への道」（ハード）
いよいよ最終シナリオ。君は戦国時代の名将、織田信長となり天下の覇王を目指すのだ。
コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30

ート

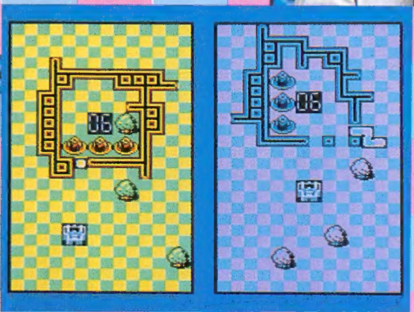
PART

11月8日
発売

©ATARI GAMES. ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

5,800円(税別)







早「これを置いて完璧よ。」
ペ「じ、時間がなぁーい。」
修復タイム。確実に城壁をつなげて、領土を拡張せよ。

早「やったー。早坂の勝ち!」
ペ「も、もう一回勝負だー!」
勝敗決定。敗者はくやしさをバネにして勝利を目指せ。

理論だけじゃない。反射神経だけでもない。
正確で素早い判断力が勝利へのキーワードになる。
トータル・タクティカル・シミュレーション、
それが「ランパート」だ!

■プレイヤーの腕によってシナリオを選べる"1Pシナリオモード"。
■ハマリまくって熱くなる"2P同時プレイ"。
■好みの操作環境をセレクト。多彩な"設定モード"。



「トーナメント」「プラクティス」「マッチプレイ」と、ゴルフの醍醐味をポケットサイズで再現。ラフあり、ライあり、ウォーター ハ ザードあり、バンカーありと、大自然が創り出した全36ホールがあなたを待つ。



ショット画面では、①ボールを飛ばす方向②クラブ選択③スタンス④ショットの順番で入力していきます。

ゲームボーイ用ソフト
11月1日発売予定
3,800円(税込)

コナミックゴルフ
KONAMIC GOLF™

© KONAMI 1991

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(334)0399 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。


高山みなみ


潘恵子


千葉繁


銀河万丈


羽室


宮内幸平


白石冬美


岸田今日子


山口勝平


柿沢美貴


小山茉美


赤星昇一郎


伊倉一寿


井上あずみ


屋尾一樹


永井一郎


内海賢二


藤田淑子


木下千鶴子


八奈見乗児


池田昌子


青野武



7月31日、録音終了!!

見よ!総勢24名もの超豪華・声優陣!!
こ〜んなゼイタクは「天外II」だけ!!

発売直前記念大プレゼント!!



1等賞 声優さん全員のサイン入り・ポラロイド写真24枚を1名様に!

2等賞 声優さん全員の写真（サインなし）24枚を10名様に!

応募方法はカ～ンタン。官製ハガキに氏名・年齢・住所・電話番号・キミのひと言を明記の上、次の宛て先まで送ってくれ!
応募者のなかから抽選で、豪華・写真セットが当たるぞ!

- 宛て先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル (株)ハドソン「天外魔境II」T係
- 締め切り　平成3年10月20日　消印有効
- 当選者の発表は発送にかえさせていただきます。

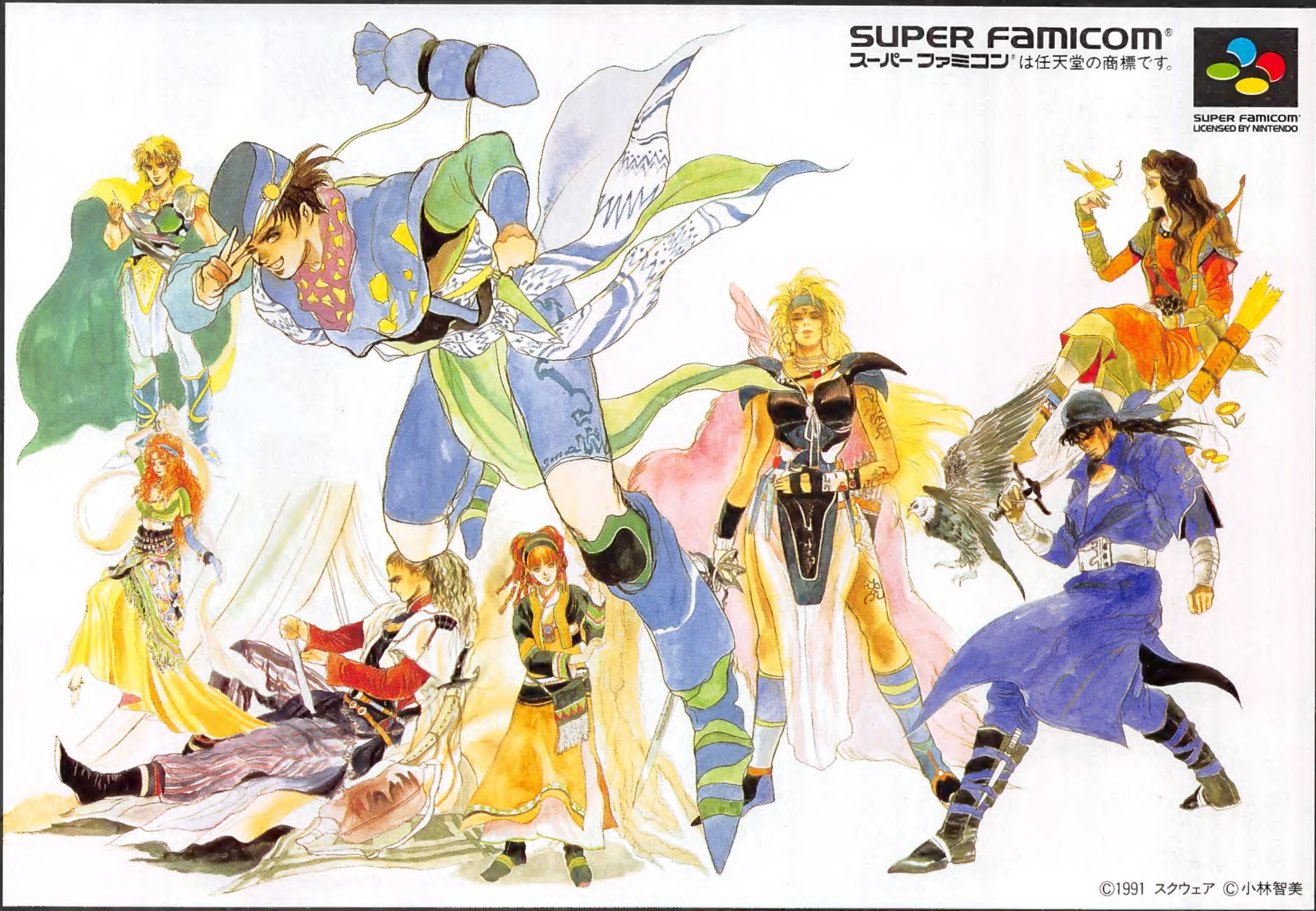
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900	■東京／03-3260-9901	■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900	■広島／082-814-9900	■福岡／092-713-9900

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



12月発売予定

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ·ガ

あの「サ·ガ」が遂に実現!!
RPG究極の「フリーシナリオ
システム」をひっさげ
スーパーファミコンで新登場!!

※「フリーシナリオ システム」
イベントをクリアしてゲームを進めていくのではなく、すべてのイベントにどうかかわるかを決定できる、つまり自分の意志を最大限に発揮できる、極めて自由度の高いシナリオシステムです。

ゲームボーイのサ·ガ伝説は、ついに完結!

サ·ガ Sa·Ga3〔完結編〕時空の覇者

12月上旬発売予定　　希望小売価格 4,900円(税込)

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

SQUARE 株式会社スクウェア 〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 10・18

COVER Illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT&SHADOWS. INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

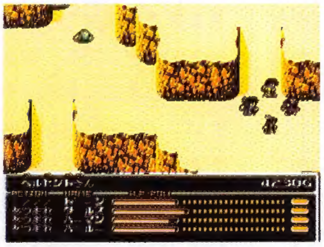
発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)

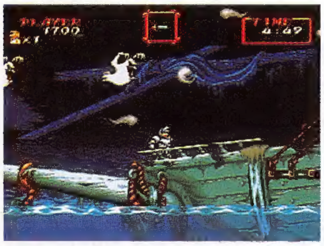
COMIC

COLUMN

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



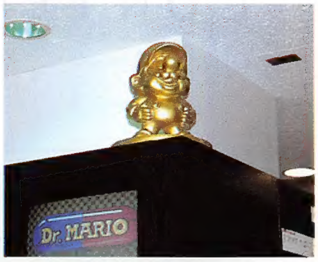




GAME INDEX



REPORT いよいよ首都圏に登場の任天堂エンターテイメント



以前からこのページでも取り上げてきた任天堂エンターテイメントだが、いよいよ９月26日、関東地区で最初のお店がオープンした。

今回オープンしたのは、ＪＲ横浜駅前の横浜髙島屋６階にあるおもちゃ売り場のなか。年内に600店のオープンを目指している任天堂だが、これまでの状況を聞いてみよう。

「京都と四国の松山、それに今回の横浜髙島屋など、いまのところオープンしているのは５店くらいですね。ただ、申し込みのほうは目標よりも多くのところからいただいているので、あとは内装などの技術的な作業が間に合えばというところです」（任天堂　広報）

目標は、ほぼクリアーというわけだ。それでは、最終目標の3000店に関してはどうだろう。

「いまの段階ではなんとも言えませんが、この調子でいけば１年後くらいにはなんとかなるんじゃないでしょうか」（同）

全国で3000店というと、どのくらいの密度になるのだろうか？　任天堂によるとディスクライターの設置店がだいたい2000店になるという。それから考えると、いままでディスクライターが使えなかった地域でも任天堂エンターテイメントができる可能性は高いということになるだろう。任天堂エンターテイメントには、ソフトやハードの流通なども優先されるということなので、２年後にはビッグタイトルを買うためにわざわざ量販店に出向いて並ぶといったこともあまり行なわれなくなるかもしれないのだ。

さて、売り場での反応はどうだったろうか。今回オープンした横浜髙島屋の売り場担当者に聞いてみた。

「お客様にとって買いやすいかどうかという点では、ディスプレーや商品の配置などが整理されているのでうまくできているということができると思います。売るほうに関していえば、店員の動きなどにもう少し考える余地はあるかもしれませんね」（横浜髙島屋　広報）

横浜髙島屋の売り場では、テストプレー用のファミコンが２台、スーパーファミコンが２台、それに、基本的にはディスプレー用だがテストプレーにも使えるビッグゲームボーイが２台置いてある。これがなかなか好評のようだった。このことについては売り場でも、

「以前はこういったテストプレー用の機械も置いていたんですが、さまざまな理由でうちではやめていたんです。でも、やはりゲームを買うときには実際にやってみるということも必要な場合がありますよね。任天堂エンターテイメントのようにシステム化して置けるようになっていれば、かなり利用度も高くなると思います」（同）

と言っている。

ようやく形が見えてきた任天堂の新事業。いまのところ、ファミコンやスーパーファミコン、ゲームボーイのユーザーにとってはハードやソフトが手に入りやすくなるということで、歓迎できると考えていいようだ。今後、3000店のフランチャイズがどう市場を変えていくかも見ものだね。＊



⬅6階のエスカレーター降り口のすぐ横にある、横浜髙島屋の任天堂エンターテイメント。この隣に、ほかのゲーム機のソフトなどの売り場もあるのだ。



⬆これがテストプレー用のファミコン。この奥には、スーパーファミコンも置いてある。



⬆こちらはビッグゲームボーイ。10月中旬ころプレー可能になるという。

問屋さんにも任天堂エンターテイメントが…

東京・蔵前の玩具問屋、三ツ星商店でも任天堂エンターテイメントが9月24日に完成した。問屋さんなので、一般客向けではなく、仕入れに来た商店の人たちに見てもらい、フランチャイズ導入の参考にしようというもの。すでに何軒もの商店の人たちが興味を示して、契約の話を進めているという。全国から仕入れにくるということなので、ひょっとしたら、キミのいつも行っているおもちゃ屋さんもここに来ているかもしれないぞ。



⬆三ツ星商店は、日本でもゆびおりの大きなおもちゃの問屋さんなのだ。



⬆実際には、スペースの関係などで少しずつ形が変わることもあるそうだ。

TOPICS 来年4月に開校するエニックスのゲームスクール

任天堂・電通ゲームセミナーやヒューマンクリエイティブスクールなど、ゲームメーカーによる人材育成のための講座や学校が注目を集めているなか、今度エニックスもこの分野に参入する。

この学校の正式名称は、エニックスゲームスクール。全日制で、定員135名。スタッフは常勤講師3名、アシスタント3名、それに特別講師が10名くらいになる。就学期間は1年間だが、エニックスゲームスクールでは、最終的に2年制にしたいとの意向だ。

来年の春からのカリキュラムは1年を基礎教育期間と専門教育期間に分けて組まれている。基礎教育期間では、一般電気工作やハードウェア・ソフトウェア基礎などにまじって一般ゲーム英語、ゲーム史などの学科もお目見えする。

これらゲーム学校ならではの学科では教科書などはまだ存在しない。そのため、エニックスゲームスクールでは専門のスタッフを揃えて、神話、武器の名称、魔法などの用語をもりこんだ辞典を製作中とのこと。かなりの労作になりそうだ。また、専門教育期間では実践プログラム、ゲーム制作実習などが教科の内容となっている。

「すでに、辞典の製作もスタートしていますし、特別講師も内部的には決まっています。かなり充実した内容の授業ができると思っています」(エニックス 広報)

来年の4月23日に開校なので、生徒の募集も年内に始まる。ビデオゲームの仕事に興味をもっている人は、この学校は要チェックだね。 ＊



➡この分野では、後発となるエニックス。それだけに、このスクールにかける意欲は、なみなみならぬものがある。

MARKET ディズニー・ストア来夏オープン!?

トイザらスの日本進出で揺れに揺れている玩具流通業界。今度はアメリカのディズニー・ストアまでもが日本に進出してくるというニュースが入ってきた。そもそも、このディズニー・ストアというのは'87年にアメリカで1号店がオープンして以来、現在までに約100店舗を展開、玩具、ゲーム類のほか衣料品、生活雑貨などのキャラクター商品を取り扱うエンターテイメント型専門店。特徴としてその扱っている商品の40パーセントは、ディズニー・ストアでしか買えないオリジナル商品で構成されている。

また、流通業界にパニックが起きるんだろうか？

「トイザらスとは根本的に違った店舗ですね。衣料品、雑貨が占めている面積が大きいですし、どちらかというとキデイランドのイメージに近いんじゃないですか。来年の夏に1号店がオープン、2年以内に100店舗のチェーン化計画してるそうです」(事情通)

年内の正式発表を待とう。 ＊

IDEA 携帯型ゲームマシンに心強い味方が登場したぞ!!

いつでも、どんな場所でもゲームを楽しめるのが携帯型ゲーム機のメリット。でも、あくまで携帯型だから、じっくり腰を落ち着けてやろうっていうゲームには向いてないんだよね。とくにシューティングゲームなんかの場合だと、画面はちっちゃくて見にくい。本体と一体型のコントローラーじゃ、1ドットを見きろうという俊敏な動きにはどうしたってついていけない。そこで登場したのが、コナミの作ったハイパーボーイ。ゲームボーイをくるんじゃうタイプのジョイスティックなのだ。さすがはコナミ、シューティングゲームマニアのことをよく考えてらっしゃる。それにレンズを使って画面を1.5倍に大きくしてくれちゃうし、暗い場所でも遊べるように電池式でライトアップまでしてくれちゃうという優れモノなのだ。あれ？でも、ゲームボーイにコントローラーを接続するようなインターフェースなんてあったっけ。

じつはこれ、内部で単純に✚キーとスティックを直結させているのだ。がっかりした？でも5800円という値段なんだもん、納得してよ、スピーカーも付いてるしさ。あ、書き忘れていたけど、連射機能は付いてません。その代わりと言っちゃなんだけど、✚ボタンは4/8方向の切り替えが可能。



⬆コナミのハイパーボーイ。11月15日に発売予定だから、今しばらく待たれよ。これは役に立つぞ！



⬆サン電子のワイドギア。ワイドボーイの親戚っていうところでしょうか……。

もうひとつおまけに、ゲームギアユーザーにもうれしい周辺機器を紹介しよう。それが上の写真のワイドギア。ワイドボーイを作っているサン電子が、そのゲームギア版を作ったってわけ。ちなみにお値段のほうは1780円で発売中。

残ってるのはPCエンジンGTとリンクスか。早くどこかのメーカーが出してくれないかな？ ＊

SCOOP ニチブツがF1のスポンサーになる!



⬆これがニチブツのメガドライブ版『F－サーカス'91』。



➡この先のゲーム作りに変化はでるのかな……？

脱衣麻雀といえばニチブツ、ニチブツといえば脱衣麻雀……でも、でもニチブツは麻雀だけじゃないぞ。あの『FＩサーカス』という名作レーシングゲームだって、ちゃんと出してるんだぜ。上に大きく書いてあるように、そのニチブツが今度はFIのスポンサーになってしまうというお話なのだ。

今までのソフトメーカーとレースの関係というと、鈴鹿の8耐にチームをエントリーしているアイレムとか、F3000やF3のスポンサーをしているカプコンなんかが有名だよね。でも、今回のニチブツの場合、なんといってもフォーミュラワンだからクラスが違うように規模も違う。FＩのスポンサーっていったらマシンの横にちっちゃなステッカーを貼るだけで、目ン玉がひっくり返るほどのスポンサー料が必要なんだぞ。どのチームのスポンサーになるかっていうのは、まだ正式発表はしてないんだけど、かなり有名なチームだという情報。

「スポンサーになったことによって、レースゲームが作りやすくなるとかいうことはないんです。今回の動きは、どちらかというと企業PRの意味あいが強いですね。リクルート関係のほうにもいい影響がでると思ってます」(ニチブツ広報)

なるほど。いわゆるCI戦略か。他メーカーにも影響あるかも。＊



⬆すでに代理店との契約は終わっているとのこと。いったいどこのチームなんだろうね。

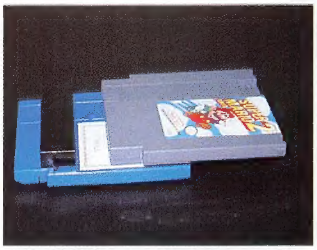
HARDWARE NESには、こーんなに便利なモノがあるんだよっ!

アメリカから、近日発売予定のNES(アメリカのファミコン)用周辺機器、ゲームアクションリプレーが届いたのだ。このハードにゲームカートリッジを差して、そしてNES本体に……。バックアップ機能のないゲームでも、ゲームプレー中好きなところで、いつでもセーブできるようになるぞ。

ゲームにもよるけど平均して4～5ヵ所分は、セーブすることができるよ。もちろん、何度でもセーブしなおすことができるからね。

先号で紹介したゲームジニーと違って、こちらはNOA(ニンテンドー・オブ・アメリカ)公認のシロモノ。裁判でモメルことはないから、ユーザーも安心して使えるよね。

発売前から大評判のこのハードだけど、値段も約49ドルとチープ。スーパーNES版やジェネシス(メガドライブ)版の発売も決まっているとか。日本でも発売して～！ ＊



⬆というぐあいに、カートリッジを差し込むのだ。ちょっとグラグラするけど。

SCOOP ハッカー・インターナショナルのPCエンジン版エッチゲーム初公開!!

ハッカー・インターナショナルのＰＣエンジン用花札ゲームの画面写真をついに入手したぞ。発売日も12月20日(価格は未定)と決定して、楽しみにしている人も多いかもね!? 日本電気HE未公認ながら、ちゃんとHuカードと同じタイプのICカード版になっているよ。

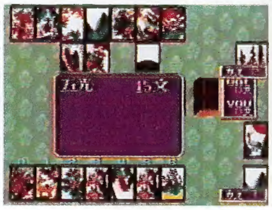
ところで、日本電気HEは、このソフトが出ることをどう思っているのだろうか。任天堂のように、サードパーティーとして出さないなら発売禁止だ！ と、起訴の準備を着々と進めていたりして!?

「今は静観。子供が遊ぶモノにアダルトは、ちょっとマズイとは思ってます」(日本電気HE 広報)

そう、エッチ漫画が社会問題になったように、お母さんたちが騒ぐおそれもある。う～ん！ ＊



⬆花札といえば、本当は任天堂の得意ワザなんだけど。



➡花札のグラフィックスもキレイだよ。美しいッスね。



⬆本誌デザイナーの川辺が、生唾を飲むほどの美人である。脱がしガイがあるな。

TOPICS

おもちゃ業界ではゲームのキャラクターを使うのが流行り!?

最近、『ドラクエ』や『マリオ』など、テレビゲームのキャラクターが、ボードゲームや人形になってヒット商品になることが多いのだ。野村トーイからも『くにおくん』シリーズをボードゲーム化したものが発売されたんだけど、これまた、かなり好調なセールスを飛ばして、話題になっているぞ。

「昔は、おもちゃのシェアをファミコンに持っていかれて困っていたんですが……。今は、ファミコンのキャラクターをゲームに使って、逆に新しいお客様を開拓しています」(野村トーイ　広報)

オモチャ業界各社は、テレビゲームの人気キャラクター発掘に躍起になっているんだって。つまり、ゲームのキャラクターも、アニメや映画のキャラクター並にメジャーになりつつあるということだな。つぎの人気スターはダレだ!? ＊

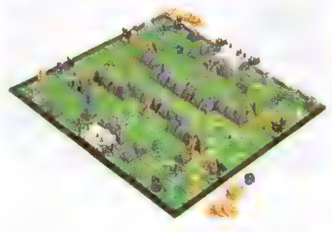
➡『スーパーマリオワールド』をボードゲームにした。バンダイから2800円で発売中。
⬇キデイランド原宿店のボードゲーム売り場である。このように、テレビゲームからボードゲームになった例は、山ほどある。







⬆36000個も売れたというエニックスの『大格闘技場』。価格は1500円だ。



⬆エニックスの『アレフガルド』は、3800円。24000個も売れて、大ヒットしている。



⬆野村トーイの『くにおくんの熱血！日本一決定戦ゲーム』は2000円。売れてるのだ。

TOPICS

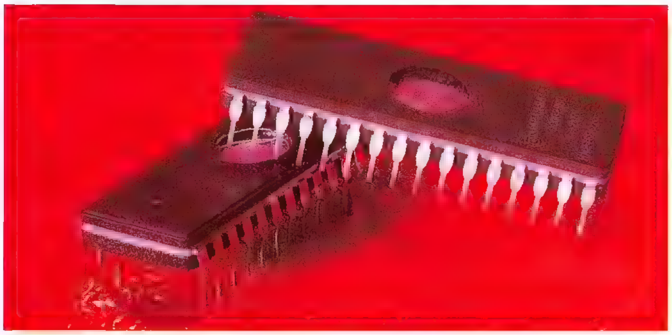
1メガROMが安くなればゲームは安くならないのかな

最近、1メガROMが安くなったというニュースが、よく新聞をにぎわしているよね。「じゃあ、ROMを部品にしているゲームカセットも、安くなるのかな」と、期待している人も多いハズ。でも、実際は安くなるどころか、どんどん高くなっている。いったいナゼだ!?

「ゲームが大容量化してきて、1メガROMのような小さな容量のものを使わなくなったからです。最近のゲームカセットでは、高価な4メガROMを数個使うってことが多くなったんです」(任天堂　広報)

ふ～ん、1メガROMの大口供給先であるゲーム業界で需要が減って、ROMの相場が下がったという考え方もできるよね。う～ん、まるで卵と鶏の関係みたい!?

というわけで、1メガROMが安くなっても、ゲームの値段が安くならないわけだ。残念だなあ。＊



EVENT

第9回CSG新作発表会に21634人が集まったぞ!!

8月30日の大阪会場を皮切りに始まった第9回CSG新作発表会は9月24日の池袋サンシャインシティーで幕を閉じた。大阪、名古屋、札幌、福岡、東京とほぼ日本を縦断したかっこうで一般入場者を含めて延べ21634人を集めたのだ。

メーカー自慢の新作ゲームが勢ぞろいしたわけなんだけど、なんといっても今回の目玉商品はメガCD。セガのブースのほか、ゲームアーツ、シュールド・ウェーブのブースにも置かれていたぞ。でも、「実際に動くのはセガさんのところに置いてあるものだけなんですよ。残りのものは、ただ飾ってあるだけっていうところですね」(シュールド・ウェーブ　広報宣伝)

なんだって。ちょっと残念だったね。ここで今回行きそこねた人にお知らせだ。かなり気が早い話だけど、第10回のCSG新作発表会の情報。'92年3月15日の東京池袋サンシャインシティーからスタートして、大阪、名古屋と3ヵ所で開催されることになっている。今から予定に入れておけば、いいかもしんないぞ！ ＊



⬆会場内はいつものことながら熱気ムンムン。新作ゲームが大メジロオシ大会だった。

⬇シュールド・ウェーブのブースでは『ノスタルジア』のデモをやっていたぞ。



気になる数字……………392万本

今まで発売された『ドラゴンボール』シリーズ5作品の総販売本数。このうち『ドラゴンボールZ II』は、来年春までにさらに80万から90万本の販売を見込んでおり、最終的には400万から410万本となる。『ドラクエ』シリーズの1000万本以上には及ばないものの、これもかなりの数字だね。

FACE

ゼルダ姫役は誰？ という質問にお答えしちゃうのだ！

9月19日から全国でテレビ放映されている『ゼルダの伝説』のコマーシャルはもう見たかな？ そのなかでゼルダ姫を演じているカワイイ女の子が、今回登場の新島弥生ちゃんなのだ。

——今回、ゼルダ姫の役をやることになったわけだけど、なんかエピソードみたいなのってある？

新島 じつはオーディションのときに踊りがあるって聞いてなかったんです。当日会場でいきなり踊ってって言われてビックリしたんです(笑)。とっさにステップ踏んだんですけど、ひょっとしたらダメなんじゃないかと思いました。なんとかクリアーすることができましたけど(笑)。

——撮影現場の雰囲気なんかはどんなようすだったの？

新島 現場ですか、セットがかなり大がかりですごかったです。カッコよかったですよ。それにみんな優しいかたばかりで楽しくできました。

——このコマーシャルの前にも、すでに映画などにも出演してるんだよね。

新島 ええ、『びんばりハイスクール』っていうんです。役柄は主人公の友達で、死んじゃうんですけど物語の上ではけっこう重要な役なんです。この映画、オーディションで選ばれた人がほとんどだったんですけど、塩沢トキさんとか、八木小織さんとか有名な人も出演してるんです。

——歌のほうはもうすぐデビュー曲が発売されるんだよね。どんな感じの曲なの？

新島 作詞と作曲をそれぞれ松井五郎さんと来生たかおさんにやっていただいてるんです。とってもいい曲なので、ぜひ皆さんに聴いてほしいですね。

——ところで弥生ちゃんはファミコンとかするのかな？

新島 大阪の実家にいたころは、『スーパーマリオ』とかよくやってたんですよ。ほかに『ゴルフ』や『ベースボール』とかのスポーツものや、『ポートピア』など。でもこちらに出てきてからはぜんぜん遊んでないですね。スーパーファミコンとか遊んでみたいんですけど、なかなか買いに行くチャンスがないんですよ。

——コマーシャルに出演した関係で、任天堂さんからいただいちゃうとか。

新島 んーどうでしょーねー(笑)。でもスーパーファミコンってすごく絵がきれいって聞いたので、ホント欲しいんですけど(笑)。

——じゃあ、ここで任天堂さんにお願いしちゃいましょう(笑)。



●人気上昇中の弥生ちゃん。学園祭にも引っ張りだこなのだ。11月3日の早稲田大学の学園祭にも出演予定だ。



PROFILE

アイドル **新島弥生**

〈にいじま やよい〉 1975年2月28日生まれ。来年の1月8日にポニーキャニオンから『星は泣かない』でレコードデビューが決まっている。いま、要注目のアイドルなのだ！

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▶テーマパークを借り切れ!!

東京ディズニーランドなどのテーマパークを借り切る企業、団体が増えてきている。自社の社員や社員の家族の福利厚生に使ったり、得意先の招待に利用してるということだ。首都圏では東京ディズニーランド、サンリオピューロランドなどが実施中。ちなみにお値段のほうはというと、サンリオピューロランドの場合は、終日貸し切りで7000人で2800万円。夕方からの8時間で620万円。お小遣いに余裕のある人はお誕生パーティーなんかを東京ディズニーランド貸し切りで……って、ちょっとムリだよね、いや、すごーくムリな気がするぞ。

▶仮想現実の価格が下がる!?

非常に高価なシステムになるということで、ソフトメーカーなどに敬遠されがちだったバーチャルリアリティーに、今度パソコンで作動する廉価版システムが登場した。

アメリカのVPLリサーチ社が開発したもので、バーチャルリアリティー環境開発ツール、ヘッド・マウンテッド・ディスプレー、データグローブなどの一式で、しめて980万円。廉価版といってもかなりの値段だけど、それでも今までの10分の1程度。

この方向が進めば、家庭でお手軽にバーチャルリアリティー!! なんて時代がくるのも、そう遠い未来の話ではないかもね。

▶暗号解読成功者はなしでした

NTTが、'88年にFEALという電話やファックスなどの通信機密を守るための暗号方式を開発。ところが、イスラエルの暗号研究者が、こんなモノ2分で解けると豪語！ お茶目なNTTはFEALの暗号を解読できた人には、100万円を贈呈すると、世界中に暗号解読法を公募していたんだけど……。期限切れだった8月末までに、とうとう暗号解読に成功した人間は現われなかったんだって。じつはこのFEAL、もうすでに実用化されていて、ボクらのプライバシーを守るためにがんばっていたりするんだよね。そう、ボクらの秘密は守られているのだ。



映像文化の歴史を辿(たど)ると、映画もテレビも初期の時代には先輩達のいない職場で、若い人達が伸び伸びと思う存分力を出し、素晴らしい傑作を生みました。

いま、TVゲーム界がその時期に当たるでしょう。そのチャンスを生かしてプロの道をと思っているキミに、ゲーム・ソフトの制作技術を教える学校がある、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。　パソコンの経験がなくても、一人一人に適応した環境でクラス編成して、基本から学習するので安心できる。その上、1人2台のコンピュータが使える。講師陣は第一線で活躍している現役。　このようにゲーム業界での活躍に夢を託す人のために、充分お応えする環境を整えてHCSは情熱的、個性的、生徒を募集しています。

■募集定員

☆コンピュータ・ゲーム課程(2年制)…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。

☆ニューメディア・プロデュース&CG課程(1年制)…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■学校説明会

10月13日(日)・11月10日(日)・12月8日(日)

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

最近、破竹の勢いを見せていたファイナルファンタジーⅣに、少しかげりが見えてきた。ちょこっと品切れのところが多かったのかな。それにしても、スーパーファミコンソフト強しといったところ。でも、ほかの機種もがんばっているぞ。

1 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド



原作も相変わらず人気の高い『ちびまる子ちゃん』。これは、本当に原作のノリをそのままアドベンチャーゲームにしたような感じになっている。話のなかにはミニゲームも盛り込まれているし、このゲームならではの仕掛けがたくさんあるのだ。

前回 2　前々回—
ゲームボーイ
カートリッジ
アドベンチャー
■タカラ
3800円[込]

1631

9月13日発売

2 ファイナルファンタジーⅣ



〝期待の新作〟に入っている『ロマンシング サ・ガ』や『Sa・Ga 3』の影響で、今後はもっと売れるのかもしれないぞ。このところのスクウェアの活躍には、目ざましいものがある。もっともっと、いいゲームをたくさんつくってほしいよね。

前回 1　前々回 1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
8800円

1335

7月19日発売

3 時空戦記ムー



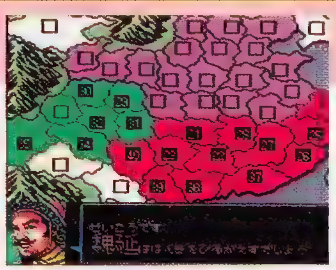
キャラクターをつくるとき、顔を決めるんだけどこれが福笑いのようで楽しいのだ。テレビのコマーシャルでも、かなり宣伝していたから、もう知っているよね。このゲームを買ったら、福笑いシステムだけで1時間以上は遊べるかもしれない。

前回16　前々回—
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
RPG
■ハドソン
4500円[込]

1123

9月13日発売

4 スーパー三國志Ⅱ



スーパーファミコンになって、いっそうグラフィックに磨きがかかったこのゲーム。とくに、武将どうしの一騎討ちのシーンには、思わず息をのんでしまうファンが多いとか。光栄の歴史シミュレーションは、いつも安定しておもしろいからね。

前回 4　前々回—
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
14800円

1001

9月15日発売

5 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～



ステージのあちこちに隠し通路や、隠れキャラがたくさん仕掛けてあるよね。じつは、最終面にも隠し通路があって、ボスがいるところへの近道になっているのだ。最後の最後までそういう仕掛けがあるなんて、さすが5位にいるだけはあるな。

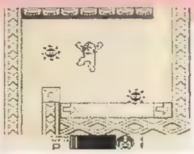
前回 3　前々回 3
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円[込]

910

7月19日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOY PARK(東京 銀座)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

6 ロックマンワールド



前回 14　前々回 13
ゲームボーイ
カートリッジ
■カプコン　アクション
3500円[込]　7月26日発売
819

7 スーパーマリオワールド



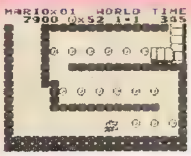
前回 9　前々回 21
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売
789

8 ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!



前回 5　前々回 2
ファミコン
バックアップカートリッジ
■バンダイ　RPG
8200円　8月10日発売
758

9 スーパーマリオランド



前回 6　前々回 5
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂　アクション
2600円[込]　'89年4月21日発売
576

10 ジェリーボーイ



前回 24　前々回 ―
スーパーファミコン
カートリッジ
■EPIC・ソニー　アクション
8500円　9月13日発売
546

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	12	15	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2600円[込]	485
12	7	29	くにおくんの時代劇だよ 全員集合!	ファミコン	カートリッジ	テクノスジャパン	アクション	7月26日発売	6500円	455
13	―	―	F1レース	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	アクション	'90年11月9日発売	2600円[込]	424
14	―	25	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月26日発売	4900円[込]	394
15	11	17	バトルドッジボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	バンプレスト	スポーツ	7月20日発売	9600円	364
16	28	16	遙かなるオーガスタ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ティーアンドイーソフト	スポーツ	4月5日発売	9800円	352
17	―	―	アルマジロ	ファミコン	カートリッジ	アイ・ジー・エス	アクション	8月9日発売	6900円	273
18	―	―	からくり剣豪伝ムサシロード	ゲームボーイ	カートリッジ	ユタカ・バンダイ	アクション	4月27日発売	3500円[込]	265
19	―	―	ゲームボーイウォーズ	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーション	5月21日発売	3500円[込]	212
20	22	9	スーパーテニス ワールドサーキット	スーパーファミコン	カートリッジ	トンキンハウス	スポーツ	8月30日発売	7800円	209
21	―	―	マリオ オープンゴルフ	ファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	スポーツ	9月20日発売	6000円[込]	198
22	18	24	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	193
23	21	―	まじかる★タルるートくん	ゲームボーイ	カートリッジ	バンダイ	アクション	6月15日発売	3500円[込]	181
24	―	―	ワールドジョッキー	PCエンジン	Huカード	ナムコ	アクション	9月20日発売	5800円	174
25	―	―	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン	バックアップカートリッジ	スクウェア	RPG	'90年4月27日発売	8400円	173
26	10	10	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーション	4月24日発売	8000円[込]	162
27	―	―	白熱プロ野球ガンバリーグ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	EPIC・ソニー	スポーツ	8月9日発売	8500円	149
28	―	11	ファミリーサーキット'91	ファミコン	バックアップカートリッジ	ナムコ	アクション	7月19日発売	7800円	141
29	―	―	ジャンボ尾崎のホールインワン	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	HAL研究所	スポーツ	2月23日発売	8900円[込]	125
30	―	28	初段 森田将棋	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	セタ	テーブルゲーム	8月23日発売	8800円[込]	123

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト
時空の覇者 Sa・Ga3[完結編]



予想販売数　60万本

奥の深いストーリー、ほかのゲームとは一味違った雰囲気、そして完成されたゲームシステム。どれをとっても魅力的な、スクウェアの大ヒット作の続編だ。このシリーズもいよいよ完結編ということで、シリーズ中最高の売れ行きが期待されている。このシリーズを持っている人はもちろん、持っていない人でも買ってソンはないゲームだ。スクウェアから12月上旬発売予定で、価格は4900円[込]。

グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
8	7	8	8	9	7	8

※価格のあとに[込]マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない期待の新作 TOP 20

このまえファミ通でも特集した『ロマンシング サ・ガ』が、初登場で3位という快挙を見せている。『Sa・Ga3』も6位にきているし、当分目がはなせないぞ。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

2557

前回 1　前々回 1

やっぱり『ドラクエ』ファンなら広告のほうもマメにチェックしてほしい。いろいろわかるぞ。

2 ゼルダの伝説-神々のトライフォース-



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売

937

前回 2　前々回 2

このゲームのテレビCMは、もう見たかな？　リンクやゼルダ姫が歌って踊る楽しいCMだ。

3 ロマンシング サ・ガ



new

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
価格未定　12月発売予定

710

前回 —　前々回 —

本誌での特集で、少しずつゲームの内容が見えてきたような気がするでしょ。期待できそうだ。

4 MOTHER II（仮題）



★写真は前作のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
価格未定　'92年発売予定

619

前回 3　前々回 3

前作で主人公はぜんそくだったけど、今度はもう治っているのかな？　少し気になるなあ。

5 真・女神転生



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
価格未定　発売日未定

537

前回 18　前々回 6

スーパーファミコンなんだから、当然魔物の種類も増えているだろう。魔獣合成が楽しみだ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種・形態	メーカー・ジャンル	発売日・価格	得票
6	—	—	時空の覇者 Sa・Ga3[完結編] (new)	ゲームボーイ　バックアップカートリッジ	■スクウェア　RPG	12月上旬発売予定　4900円[込]	391
7	5	—	シャイニング・フォース ～神々の遺産～	メガドライブ　バックアップカートリッジ	■セガ　RPG	'92年3月～4月発売予定　価格未定	300
8	14	12	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン　カートリッジ	■コナミ　アクション	10月31日発売　8800円[込]	291
9	13	5	F-1エキゾースト・ヒート	スーパーファミコン　バックアップカートリッジ	■セタ　アクション	'92年発売予定　8900円[込]	285
10	20	20	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ　CD-ROM	■ゲームアーツ　RPG	12月発売予定　価格未定	282
11	8	11	ウィザードリィV	スーパーファミコン　バックアップカートリッジ	■アスキー　RPG	発売日未定　価格未定	255
12	10	15	ダンジョンマスター	スーパーファミコン　バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業　RPG	11月発売予定　9800円	237
13	19	13	ロックマン4 ～新たなる野望～	ファミコン　カートリッジ	■カプコン　アクション	12月6日発売　7800円(予価)	225
14	12	10	キャプテン翼III	スーパーファミコン　バックアップカートリッジ	■テクモ　スポーツ	発売日未定　価格未定	209
15	7	9	天外魔境II卍MARU	PCエンジン　スーパーCD-ROM²専用	■ハドソン　RPG	12月発売予定　7800円	202
16	—	—	スーパーファイヤープロレスリング (new)	スーパーファミコン　カートリッジ	■ヒューマン　アクション	11月発売予定　8500円(予価)	191
17	—	—	F-1 GRAND PRIX (new)	スーパーファミコン　カートリッジ	■ビデオシステム　アクション	12月下旬発売予定　8800円(予価)	146
18	15	14	シムアース	メガドライブ　CD-ROM	■セガ　シミュレーション	発売日未定　価格未定	139
19	17	18	天下布武	メガドライブ　CD-ROM	■ゲームアーツ　シミュレーション	12月発売予定　価格未定	137
20	—	16	弟切草	スーパーファミコン　バックアップカートリッジ	■チュンソフト　アドベンチャー	11月下旬発売予定　8800円[込]	118

読者のご意見板

●友人から聞いたのだが、近所の中古ソフト店はRPGのキャラクターのレベルを最高にしてから売ると、普通より高く買ってくれるらしい。
神奈川県　益田　享　13歳

●僕の学校では、音楽の時間になると先生が『ドアドア』の曲を合唱させるのでこまります。
鹿児島県　東村慶生　13歳

●最近、新着ゲーム通信を見ると、『ぷよぷよ』や『へべれけ』など、かなりキテるゲームが目立つ。この世界も来るところまできたのだろうか。
福岡県　藤田尚輝　17歳

●『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を買った。カートリッジのシールに毛がはさまっていた。セガを、ちょっとだけ嫌いになった。
香川県　藤本泰正　16歳

●『F-ZERO』をやると、1秒の大切さが感じられる今日このごろ。
茨城県　宮　英明　17歳

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP 20

今週に入って『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の得票数が大幅に上がっている。メガドライブ派の投票が多くなっているのかな？

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーIII	49257
2	2	F-ZERO	35592
3	3	ドラゴンクエストIV	35056
4	5	ファイナルファンタジーIV	30766
5	4	スーパーマリオワールド	22022
6	6	ファイナルファイト	18128
7	7	Sa・Ga2 秘宝伝説	14337
8	8	シムシティー	13936
9	9	イースI・II	13822
10	11	三國志II	12738
11	10	グラディウスIII	12409
12	12	スーパーモナコGP(メガドライブ)	11768
13	13	ドラゴンクエストIII	9993
14	14	女神転生II	8648
15	15	ファミスタ'91	8385
16	new	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6543
17	16	ポピュラス(スーパーファミコン)	5657
18	17	いただきストリート	5596
19	19	MOTHER	5508
20	18	ウィザードリィIII	5315

★10月4日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン ■スクウェア	3349
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	2421
3	6	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	491
4	3	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	473
5	5	ファイナルファンタジーIII	ファミコン ■スクウェア	437
6	4	ドラゴンクエストIV	ファミコン ■エニックス	428
7	13	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	391
8	12	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!	ファミコン ■バンダイ	382
9	17	MOTHER	ファミコン ■任天堂	373
10	9	三國志II	ファミコン ■光栄	355
11	8	聖剣伝説-F.F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	300
12	10	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	282
13	11	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	228
14	7	F1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	209
15	14	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	PCエンジン ■ヒューマン	200
16	16	ドラゴンクエストIII	ファミコン ■エニックス	191
17	－	スーパーモナコGP	メガドライブ ■セガ	173
18	18	女神転生II	ファミコン ■ナムコ	137
19	－	エリア88	スーパーファミコン ■カプコン	109
20	new	聖竜伝説モンビット	PCエンジン ■ハドソン	91

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

初登場で、いきなり1位につけている『スターブレード』。ナムコ独特の雰囲気がたまらないシューティングゲームだ。

★10月4日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	new	スターブレード	■ナムコ シューティング	1429
2	6	クラッチヒッター	■セガ アクション	1128
3	3	ストリートファイターII	■カプコン アクション	1053
4	10	闘翔ブレイザーズ	■ビデオシステム アクション	986
5	7	ゴーリーゴースト	■ナムコ ガンシューティング	911
6	－	ドライバーズアイ	■ナムコ アクション	886
7	1	R-360	■セガ シューティング	836
8	4	クイズ学園パラダイス	■NMK／テクモ クイズ	802
9	－	スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	610
10	5	ファイナルラップ2	■ナムコ アクション	526

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪 難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン(東京 池袋)

U.S.A. TOP 10

アメリカの人も初めて『F-ZERO』で遊ぶときは、体が左右に揺れるのかな？　ちょっと気になるのだ。

★10月4日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	3	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS.III)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
3	2	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
4	4	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
5	－	スタートロピクス (STAR TROPICS)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクションRPG
6	8	パイロットウイングス (PIROT WINGS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
7	10	バッグスバニーバースデイ (BUGS BUNNY BIRTHDAY)	■KEMCO-SEIKA GAMEBOY アクション
8	9	ドクターマリオ (DR.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
9	5	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
10	6	V'BALL (SUPER SPIKE V-BALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1





ああ、今年も残すところあと2ヵ月あまり。今年もあっというまに過ぎ去ってしまった。ところで、年末といえば例のアレがでる季節だ。アレといってアレを想像しちゃった人は、いゃーんエッチなんだから、バカ！なのだ。アレとはつまり、みんなが待ちに待った『ファミスタ'92』の話だ。最新情報を入手したので、紹介するよ。

FC ファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ナムコ　5000円　12月20日発売	2メガ

『ファミスタフリーク』が泣いて喜ぶ最新版なのだ!!

今年のペナントレースは、意外なチームが強かったりして、けっこう盛り上がったよね。でも一部、セリーグの関西方面のチームあたりが、開幕からすぐに盛り下がってしまった。とくに実名は伏せるけど、阪●タイガー●なんかは7月の時点で、自力優勝がなくなってしまった(トホホ)のだ。ファン(今年1万人減)の人々は、さぞ悔しい思いをしたことでしょう。そんな人に朗報がある。なんと『ファミスタ'92』では、あのダイナマイト打線が復活するのだ。うーん楽しみだね。というわけで、このゲームの内容を紹介していくよん。

新チームはこの2球団

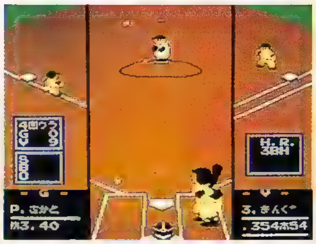
ダイナマイツ

ばあすが復活



⬆これがウワサの新チームのひとつ。"ばあす"を中心とした打線がメチャ凄いぞ。

ビクトリーズ



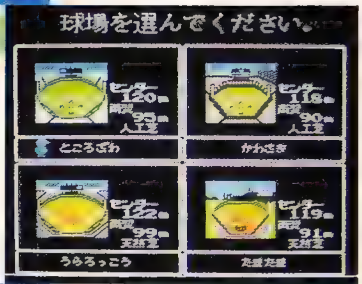
⬆"きんぐ"や"みすたあ"がいるこのチーム。名前から想像するとアノころのアノチームらしい。

チームは全部で16



⬅『'92』では『'91』と比べて、チーム数がふたつ増えたのだ。画面の一番下にあるチームがそれだ。

球場は4つ



➡球場の数は前作と変わらない。けど、"かわさき"のほかは全部変更されたのだ。要チェックだぞ。

メニューはもりだくさん



⬅『'91』で好評だったホームランコンテストはなくなってしまった。うーん、残念。しかし、それに代わるモードが山ほどあるのだ。

ココとアソコがひと味違う!
『'92』の秘密を教えるぞ

毎年、いろいろなところが変更されているこの『ファミスタ』シリーズ。今回も各チームの選手データなどは、更新されているぞ。とくにＳチームは前作よりもパワーアップしているみたいだ。気になる操作方法は、基本的に前作と同じ。まずは、ひと安心だね。ただ、守備のところで若干変更されているところがあるぞ。でもそれは、よりリアルにプレーできるよう、作られているので、心配しないでね。今回はビジュアルシーンがより楽しく変更されているぞ。



⬅選手交替の画面に監督が登場するようになった。

投 新投手がNチームに

なんと、Nチームにナイスな投法のピッチャーが登場するぞ。ソイツの名は"まさかり"だ。そんな投手が登場するとは、と思った人も多いんじゃないかな。ところがドッコイ、おすもうハッキヨイだったのだ。また、Buチームの"おも"のあの独特の投法は健在。今回もうなりをあげて、バッタバッタとバッターをうちとるのだ。

マサカリかついで金太郎



⬅この独特な投球ポーズが見れるようになるとは……うれしい。Nチームのエースになるか?

ここに注目！足もとにあるこれはナニ!?



⬅ファミコン版では初めて登場するロージン・バッグだ。

ラムネードではない



➡打者に背中を向けて投げる超カッコイイ投法。これを見たいためにBuチームを選ぶ人は多い。

打 人気のパラメーターがついたのだぁー

『'92』では、選手のデータに新しい、パラメーターが加わったぞ。それは人気というもの。この人気のパラメーターの高い選手が打席に立つと、なんと、球場内に紙吹雪が舞うのだ。だからといって、ホームランが出やすいわけではない。意味がないぞ！　なんてカタイことはいっちゃいや～バカンだ。心憎い演出といってほしいのだ。

紙吹雪が舞う



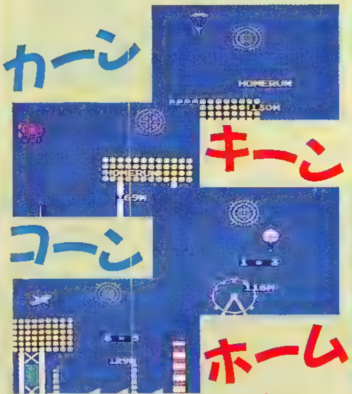
⬅ハデに応援されれば、選手もガンバル!?

球場にはドラマがある

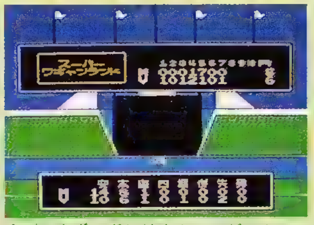
球場には、さまざまな演出が用意されている。今回は、グラウンド整備のシーンが初めて登場。また、バックスクリーンに広告が表示されるぞ。球場がよりリアルになったのだ。



⬆4回表の攻撃が始まるまえには、グラウンド・ボーイがトンボがけするぞ。



⬆各球場のホームランのシーンは違うぞ。



⬆バックボードにはナムコのゲームの広告が表示される。

守 より本物らしくなったぞ

今回、大きく変わったのが守備の操作だ。いままでは、Bボタンで野手を移動させると、指定された塁に進むだけだった。しかし今回は、この操作の途中で、移動先の塁を変更させることができるようになったのだ。より本物っぽいプレーが楽しめるぞ。



⬆セカンドからファーストへ華麗なプレーだ。



⬆一塁に向かって走っている野手。ランナーは二塁へ向かっているぞ。



➡と、思ったら野手は急に、二塁方向へ向きを変えて走り出したのだ。



⬆タッチアウトだ。これは、対戦プレーで効果を発揮しそうだね。

ノーマルだけじゃつまらない

好みに合わせてメニューもいろいろ

『'92』は1プレー、2プレー、ウォッチのほかにも、さまざまなモードがあるのが特徴。とくにおもしろいのは、連合のモードだ。これは、某RPGの悪魔合体のような遊びかたができる。また、連合を繰り返していけば、最強のチームを作ることだって可能。自分好みのチームを作ってプレーすれば、楽しさが倍増するハズだ。

オールスター

オールスターに出場する選手は、ファン投票と監督の推薦で選ばれる。ファン投票で選ばれるのは、人気のパラメーターが高い選手だ。



➡ふたつのリーグから、どちらかひとつを選択しよう。



⬆実力がなくても人気だけはある、っていう選手がいるよね。そういう選手もオールスターに出られるのだ。



⬆こちらは監督推薦で出場する選手。やっぱり、ここで選ばれた選手のほうが、役に立ちそうだね。

連　合

この連合は、何回でもできる。全16球団を連合することだって可能だ。ただスターティングメンバーには、総合力が高い選手が選ばれるぞ。つまり、2チームの選手のうちから、1塁を守る選手はひとりしか選べない。弱いチームとは連合するな。

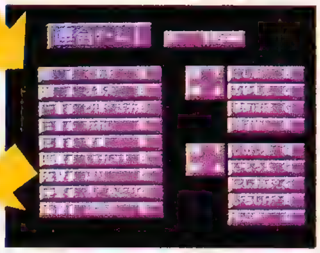


⬅さあ、いよいよ連合を開始するぞ。



⬅まずは、主体になるチームを選ぼう。この主体に選んだチームの名前が、合体後の球団名になるのだ。

⬇合体後のメンバーだ。うーん、だいぶ強力なチームになったね。これで、試合を始めてみると……。こ、これは!!

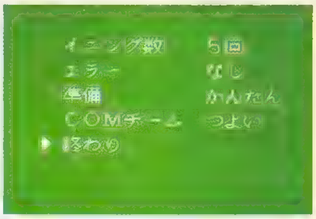




⬅対戦する両チームに、なんと、同じ名前のピッチャーがいるではあーりませんか。クローン人間か？　不思議だ。

オプション

このオプションは、エラーの有無などが選択できるモードだ。対コンピューター戦のときは、強さが調節できるようになっている。腕に自信がある人は、強いほうを選ぶべし。



⬆コンピューターの"強い"を選ぶと、相手選手のホームラン数が20本アップ。

BT練習

ホームランコンテストに変わって新しく登場したモードが、このバッティング練習だ。このモードは、50球中、何球打てたかによって、いろんな結果が出るようになっている。



⬆ピッチャーはアマい玉しか投げないぞ。とにかく、打ちまくれ。



⬆それでは、結果を発表します。ひぇー、2軍行きだってさ。ミジメ。



⬆この監督のメッセージは、何種類か用意されているのだ。

FL練習

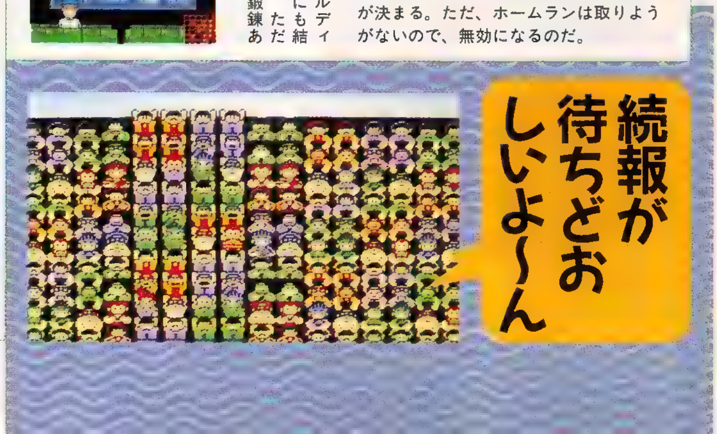
このフィールディング練習の内容は、バッティング練習とほぼ同じ。打球を取りまくるのだ。



⬅フィールディング練習にも結果はある。ただひたすら鍛錬あるのみ。



⬆打球をキャッチした数で守備のレベルが決まる。ただ、ホームランは取りようがないので、無効になるのだ。



開発状況

現在の完成度はほぼ100パーセントです。ファンのみなさん、お楽しみに。
ナムコ　がんのすけ

緊急速報2

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU



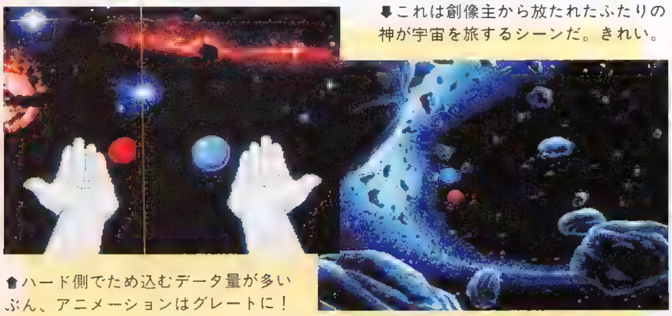
すでにさまざまな形で紹介されて、みんなも期待していただろう。あの『天外魔境Ⅱ卍MARU』の画面写真がついに公開！ スーパーCD・ROM²という、新たなマシンで展開される『天外』ワールド。いったいどんなストーリーが待ち受けているか、新情報をバンバン紹介しよう。

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM専用
	ハドソン　12月発売予定　7800円	

天外魔境Ⅱがいよいよ登場!! スーパーCD・ROM²でスッゴイの

前作『天外魔境 JIRAIA』は、アニメーションしまくったり、キャラがしゃべりまくったりで、驚かされた。しかもストーリーは規模が大きく、さすがCD-ROM！ と感心したもんだった。

しかし、スーパーCD・ROM²の登場により、『Ⅱ』は前作よりも大幅にやりやすく、よりおもしろい内容になりそうだ。具体的にいえば、プログラムをたくさん読み込めるため、CDを読む回数が減ってスムーズにゲームができそうだ。さらにデータがいっぱい処理できるため、アニメーションも音声ガンガンの豪華絢爛なものになるわけだ。実際いろんなショーに出展された『天外魔境Ⅱ』のデモは、あちらこちらで大きな反響があったのだ。早く家で見たいもんだね。

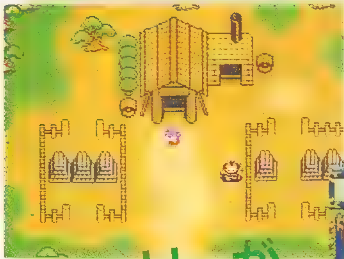


⬇これは創像主から放たれたふたりの神が宇宙を旅するシーンだ。きれい。

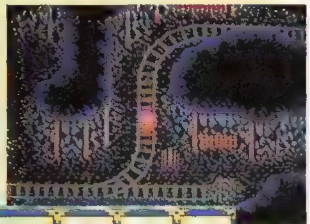
⬆ハード側でため込むデータ量が多いぶん、アニメーションはグレートに！

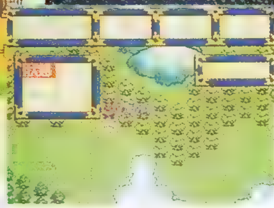
スーパーCD・ROM²の威力を発揮！

⬇ここは卍丸の生まれ育った白川村。ガキ大将の卍丸は普通の少年だった。高山へ祭りを見に行く前までは……。大きな運命が彼を待ち受けているぞ。



⬇謎に次ぐ謎。立ちはだかる敵。数々のイベントが！

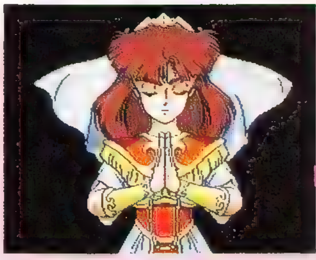


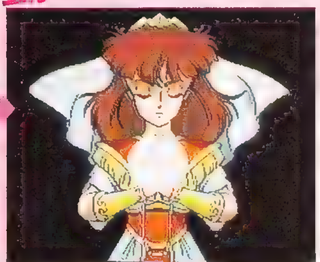


⬅運命に導かれて、4人が戦い助け合う。これが友情ってやつ。

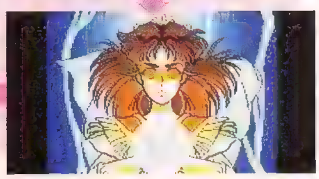
ストーリーがすごい！

動きがすごい！









⬆迫力。もう動く、う～ご～く～ぞ～。頻繁にアクセスしなくても、どかどかアニメする。RAM2メガはだてじゃないぞ。

気になるゲームの中身は？ ワクワクのストーリーも紹介

今回ハドソンは『天外魔境Ⅱ 卍MARU』を制作するのに、かなり莫大な資金をつぎ込んだらしい。映画と同じで、スケールが大きくなるとそれだけお金がかかるみたいだね。しかし、それだけの自信作ができあがったようだ。

写真を見て欲しい。どうも奇想天外な場面が次々に出てくるね。これもまたスーパーCD・ROM²の恩恵を受けて、奇抜なグラフィックがみられそうで楽しみだね。

システムなども少し変更したものになるようである。これまた写真を見てもらうと、お？　と思えるようなシーンがいくつかあるね。

そしてCD-ROMのお株である音楽については、これまた前作の坂本龍一についでスゴイ人が担当するぞ。声優についても有名、ベテランぞろい。こりゃ、期待しないほうがおかしいぞぉ。

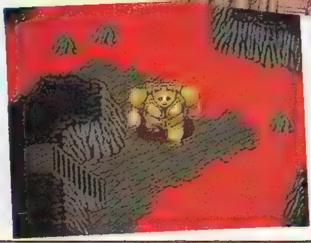


⬆なんだ、このメカメカっとしてるとこは？　イヒカという文明が残した遺跡らしい……。



⬇あぁ！　またもや不気味なところ。ここは幻夢城というお城の中。あるものが手に入る。

うわ なにコレ？



⬅おやぁ、ここに歩いてるロボット、見覚えが？

音楽も声優も気になる

まず音楽のほうは、宮崎駿作品でメキメキ頭角を現わした久石譲。今までの一連の作品を聞いていると『天外魔境』のイメージにピッタリという感じがするね。

そして声優については、売れっ子声優が列挙している。そのなかに、天下の大御所、岸田今日子が創造主役で登場しているぞ!!



➡今や人気ミュージシャンとなった久石譲が参加する。



⬆こんなかたも参加なさるわけね。前作もいろんな有名人がゲスト参加してたね。

システムはまだナゾです

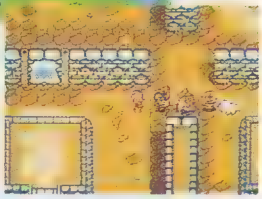
システムはまだ公開されていないがひとつだけ。キャラの大きさがマップにより違っている。ダンジョン内では大きくなるみたい？



⬆これが天外魔境Ⅱの戦闘シーンだ！敵が前作よりも多く登場してる気がする。



⬅マップ上じゃ小さいですが、ダンジョンに入ると？



➡大きくなれよ。なっちゃいました。見やすくなるよ。

丸大ハンバーグが



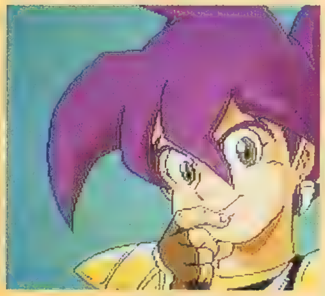
⬅これがコマンド表示。なんだ、奥義っちゅうのは？

主要キャラ紹介だよ①

戦国卍丸

▮15歳・A型・火の勇者

『天外魔境Ⅱ 卍MARU』のその名のとおり、彼が主人公である。火多国、白川村のいたずら好きのガキ大将。超人的な成長力を持ち、剣術に秀でている。父親は早くに暗黒ランと根の一族の動きに気づき、調査に出かけるが、今だに帰ってこない。そのため母親とふたりで暮らしている。しかし、その母親と村人たちが暗黒ランから現われた根の一族にさらわれ、単身助けに向かうことになる。また、この時点で自分の宿命には気づいていない。



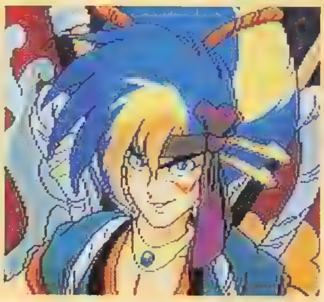


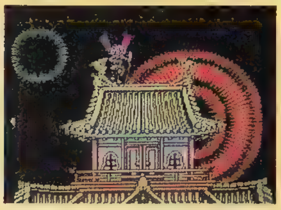
⬆卍丸は剣術が得意。敵を斬って斬って、最後にゃ決めのポーズ。なかなか強いじゃないか。ジライアと戦わせてみたいぞ？

カブキ団十郎

▮19歳・B型・火の勇者

火の一族である宿命に対する忠誠度は極めて低い。目標は「ジパング一の伊達男」で、火の勇者の超人的体力を利用して、とにかく有名人になろうなどともくろんでいる。デモを見ても、城の屋根に上がって踊りまくり、しまいには花火が打ち上がるハデな登場の仕方をする。だがどこか二枚目半。それでもモテてるらしい。内容より、見た目のハデさを何ごとにおいても優先する。着るものもハデ。やることもハデ。ハデハデハデのミーハー男。





⬆超ドハデーな男、団十郎。根っからの目立ちたがり屋だそうだが、こんなカッコして町中歩いてりゃあ誰でも目立つと思うが……。

天外Ⅱのストーリーを追え！

オープニングが始まる。

創造主は、ふたりの神を産みだした。マリとヨミ。ふたりの神は悠久の時間と空間を旅していった。ふたりの神は、ある小宇宙で生命で満ちあふれた青い星を見つけた。土星を越え、木星を越え、小惑星帯を越えてその青い星へ向かっていく。その星に降り立ったふたりの神は、ひとつの世界を創造した。その世界を人は「ジパング」と呼んだ。

時は経ち、プロローグへ。

ジパングに、暗黒ランと呼ばれる巨大な花が地中から出現した。地底国、根の国の王であるヨミは、暗黒ランの茎を伝って地上に出現。根の一族と呼ばれる怪物達を操り、ジパングを征圧していった。

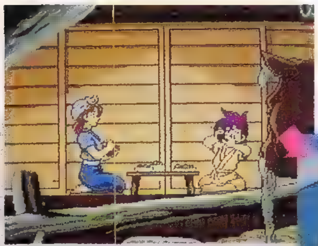
しかし、根の一族に対し抵抗していく一族があった。火の一族だ。火の一族は根の一族との長い戦いで、7本の聖剣で暗黒ランを地中深く封じ込めたが、彼らもまた滅ぼされてしまった。

千年後。ジパングの西半分の大和地方。支配者であるタイクーンは、腹心の3人の博士にいわれたように7本の聖剣を引き抜いた。全土を征服できると思ったからだ。

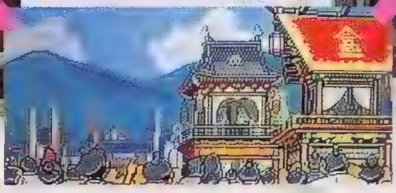
そして……。

戦国卍丸は火多国白川に産まれ育った少年。その活発な性格は、近隣の悪ガキをまとめあげるガキ大将だ。父は1年前に暗黒ランの復活を予期し、諸国へ旅だったまま帰らぬ人となっている。よって今は母と子のふたり暮らしである。そんな彼は火の一族の末えいであるが、卍丸は知らされていない。

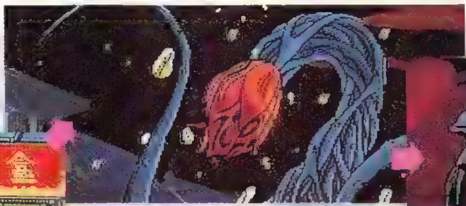
卍丸は子分たちに誘われ高山の祭りへ出かける。だが、祭りの陽気は一変した。轟音とともに地が割れ、暗黒ランが出現したのだ！　人々はすべて炎となって消えていく……。暗黒ランの中から根の国の者と名乗る3人組が現われる。卍丸の母親を人質に取ったので、両面窟にこいという。卍丸は意を決してひとりで両面窟へ向かう。



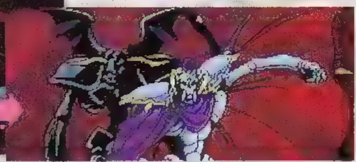
⬆父は帰ってこないが、母とふたりで幸せに暮らしていた卍丸であった。これ、食事のシーン。



⬇そして、盛大な高山の祭りを見に行った卍丸と悪ガキの子分どもであった。華やかに行なわれていく祭り。しかし、その惨劇は突然起こったのだった……。



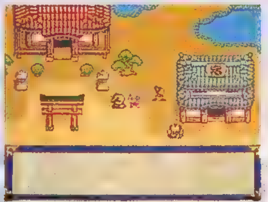
⬆地割れが起きて、地中から突如大きく不気味な植物が！　暗黒ランである。逃げ惑う人々はすべて炎となり、消滅していく。そして卍丸の前に……。



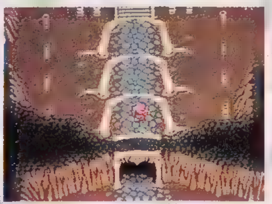
⬆暗黒ランの口が開き、中から根の国の者と名乗るヤツらが出てきた！　卍丸の母と村人をさらっただと～!?　卍丸はひとりで、敵のいる両面窟へ向かった!!



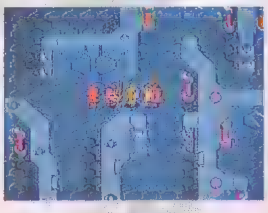
⬆白川村の神社に立つ卍丸。神社の社の中には悪ガキたちがたむろしている。ここから高山へ向かう。



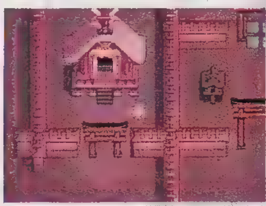
⬆ここは高山村。今まさに盛大な祭りが行なわれている真っ最中。ここで祭りを見ていると……。



⬆ここは母や村人がさらわれている両面窟。なにか不気味な感じがするところに出てしまったが？



⬆ここはイヒカ文明の遺跡。全国にはイヒカの遺跡がいくつもあり、物語に大きく関わっているという。



⬆有名な伊勢神宮の中。だのに人の姿は見えないの。オマケにパープルな雰囲気。なんかいやだあ～。

開発状況

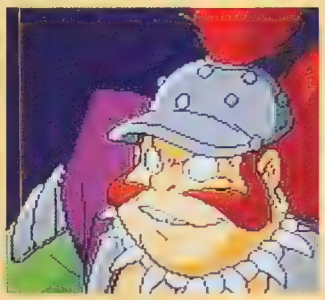
9月末現在で80パーセントほどのでき。いまは肝心な調整の最中。RPGはこれが命だから！（ハドソン　清水）

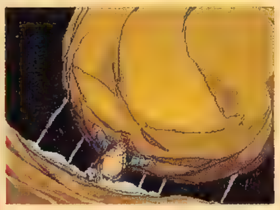
主要キャラ紹介だよ②

極楽太郎

■32＋1000歳・O型・火の勇者

大男で怪力の持ち主、楽天家で大食漢。ついでに火も噴く。この男の正体は、千年前の火の一族と根の一族との戦いで生き残った、火の勇者の生き残りである。予知能力のある恋人が死ぬ間際に残した、千年後に会えるという言葉を信じて、千年寿命が延びるという人魚の涙を飲む。そのため人魚に捕まり千年もの間、ろう屋に閉じこめられていた。卍丸を子ども扱いにし、彼の持つ火の勇者としてのその能力を馬鹿にしている。



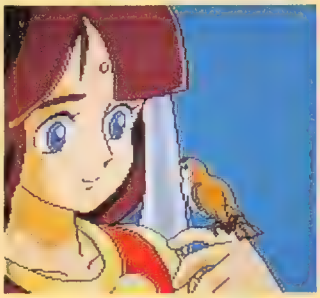


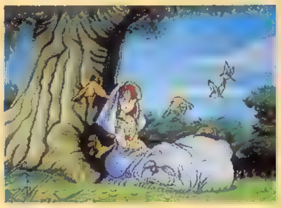
⬆怪力の持ち主、極楽。千年も生きているというが、食い意地は落ち着きを感じさせないぞ。しかし、いざというときは頼りになる存在。

絹

■14歳・AB型・火の勇者

悲劇的な運命を背負ってしまった美少女、という典型的なヒロイン像の女の子。その多くはまだ明らかになっていないけど、その事件によって彼女は感情的にもろい。いわゆるガラスの心をもっている。火の勇者であるという自らの宿命で卍丸の仲間に加わるが、他人を傷つけることを極端に嫌い、戦うことを拒む。それじゃあ戦闘シーンはどうなるのだろうか？　予知能力をもっている宿命論者。ペットに巨大な犬のシロをつれている。





⬆薄幸の美少女である絹。ふだんは優しい娘だが、自我がもろいために一度切れちゃうと大変。でも美少女だから、誰が何といおうと許す。

徹底攻略 ラディア戦記 —黎明篇— ™



ファミコン	ファミコン RPG	バックアップ カートリッジ
FC	テクモ 11月15日発売 6900円	3メガ

テクモ初の本格的RPGが登場。映画的な演出で、[illegible]されるRPGに仕上がっているのだ。

謎に包まれて物語がはじまる

主人公が目覚めると記憶は失われていた……。『ラディア戦記』は、謎だらけで幕があける。主人公は、右も左もわからない状態なのだ。それでも剣の腕はなかなか。戦闘になると、勇敢に戦ってくれるのだ。

戦闘では、コマンド入力式のリアルタイム戦闘システムを採用している。プレーヤーのキャラは、自分自身で動かして戦うが、仲間のキャラは、戦うなどの戦闘コマンドを入力し、命令したとおりに動かすことができるのだ。

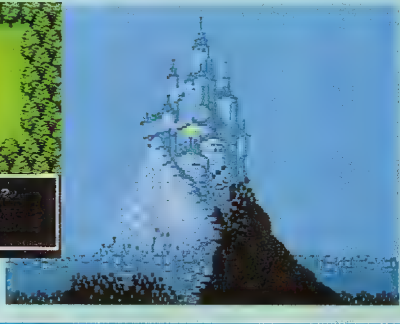
ラディア戦記の世界



オープニングでは、レフィスとガディスという人物が登場する。レフィスはガディスの城から飛空艇で脱出するが、すぐに追っ手が……。追跡者は、レフィスの飛空艇を追う。雲海の上でのチェイス。追跡者の威嚇射撃は、誤ってレフィスの乗る飛空艇を撃墜してしまった。落ちて行く飛空艇。いったいガディスとは何者なのか。レフィスはどうなってしまったのか。記憶喪失の主人公との関係は……。



⬆ガルドの森で目覚めた主人公。どうやら彼は剣士らしいのだが。



⬅ラディアの塔を手にした者は、世界を意のままに操ることができる。

主人公を助ける仲間たち



主人公がはじめに出会うのは、ダルスという名の魔法使いだ。しかし、主人公は盗賊の仲間と間違われ、危うく戦うことになる。モンスターの出現で協力しあったふたりは、お互いに理解を深めるのだ。物語が進むにつれて、盗賊のバルーや、騎士のハーマンが仲間に加わってくれる。彼らは頼もしい味方になってくれるぞ。また、まきものによって特技をおぼえ、よりいっそう役に立ってくれるのだ。まだまだ主人公を助けてくれる仲間がどこかにいる。彼らを仲間にするには、人助けがキーポイントといえよう。

ダルス



サマラ教国出身の夢幻道士。記憶喪失の主人公を発見する。じつは彼の父はサマラ教国を支配するノヴァという男に殺され、妹も行方不明になっている。ダルスは妹を捜しながら、ノヴァを倒すため復讐の旅に出ているのだ。

エンパル	火炎の炎で敵にダメージを与える。
ヒールズ	仲間全員の体力を上限まで回復する。
スワプラ	選んだ仲間とダルスの位置を交換できる。
ライガー	雷撃の魔法で敵にダメージを与える。

バルー



ベルゼンド山の洞窟に住む盗賊団の頭。小柄で敏捷で、疾風のような身のこなしをする風の民である。ブーメランの名手でもあり、武器として使用する。また、チビと言われると頭に血が上ぼって、プッツンして手がつけられなくなるのだ。

カスパー	風の力で、敵にダメージを与える。
バキム	突風を作り出し、敵にダメージを与える。
バニマム	敵を呼吸困難にして、全身をマヒさせる。
スパハリ	暴風を操り、敵にダメージを与える。

ハーマン



深紅の鎧に身を包んだサレジア聖騎士団の団長だ。剣を持たせれば無類の強さを発揮するソードマスターだ。彼は行方の知れない姫を捜し回っている。また、大地の民であるハーマンは、大地の持つ強力な力を制御できるのだ。

ガンボル	大地の熱を利用し、敵にダメージを与える。
ガシール	ガンボルの強力版。熱エネルギーを利用する。
フォスバ	マグマを操り、高熱で敵を焼きつくす。
マグニド	地震を操り、敵に大ダメージを与える。

旅に出るには装備は欠かせない

RPGの世界に、武器、防具、アイテムは欠かせない。『ラディア戦記』でも、さまざまなものが登場するぞ。もちろん、キャラの特性によって使えるものと使えないものがあるのだ。
そのほかに、獣型の敵を倒すと、にく、きば、ほねといったえものが手に入る。これはそのまま使ってもいいが、お店で高く買い取ってくれる。それを売ったお金をもとにして、いい武器や防具を買おう。なかには、誰かがくれるものもあるらしいぞ。

武器・防具

名称	装備箇所	攻撃値	すばやさ	身軽さ	価格
ショートソード	手	＋2	＋3	＋2	200G
スティルソード	手	＋4	＋2	＋2	500G
ロングソード	手	＋6	＋1	＋1	1200G
バスタードソード	手	＋10	＋1	＋1	2800G
木のゆびわ	手	＋1	＋1	＋0	400G
風のゆびわ	手	＋3	＋2	＋1	900G
水のゆびわ	手	＋6	＋3	＋1	2000G
炎のゆびわ	手	＋10	＋3	＋2	4800G
カッター	手	＋1	＋2	＋2	600G
風のブーメラン	手	＋4	＋3	＋1	2000G
サンダークロー	手	＋6	＋2	＋1	4000G
サーベル	手	＋2	＋3	＋3	2000G
カトラス	手	＋16	＋2	＋2	3500G

名称	装備箇所	防御値	すばやさ	身軽さ	価格
布の服	体	＋1	＋4	＋4	100G
皮の服	体	＋3	＋4	＋4	300G
なめし皮の服	体	＋5	＋4	＋4	900G
鉄のよろい	体	＋2	＋1	＋1	3000G
鋼のよろい	体	＋5	＋3	＋3	5000G
布のローブ	体	＋1	＋3	＋3	300G
絹のローブ	体	＋4	＋3	＋3	1000G
皮の胸当て	胸	＋2	＋2	＋2	800G
木の胸当て	胸	＋3	＋2	＋2	1400G
フェイスガード	頭	＋2	＋1	＋1	1000G
ショルダーアーム	肩	＋3	＋1	＋2	2200G
ガドラの腰当て	腰	＋2	＋1	＋1	1500G

アイテム

名称	効果
ブルーラピス	持っているだけですばやさと身軽さを高めることができる。
ラピッドグラス	すばやさと身軽さがアップするメガネ。
アミュレット	マヒの攻撃から身を守ることができる。
ドクナイン	毒におかされなくなる。
スリープノン	身につけていると、催眠攻撃を受けても眠ることがない。
ぎんのロケット	首にかけておくと、すばやさと身軽さがアップする。
エリクサー	ひとりのＨＰと、特技の使用回数を現レベルの最高値にする。
ホーリィオーブ	全員のＨＰを現レベルの最高値にする。
ミラクルミー	ひとりの特技の使用回数を現レベルの最高値にする。
いのちのたま	全員のＨＰと、特技の使用回数を現レベルの最高値にする。
ちんもくそう	敵の特殊攻撃を無効にする。
ビックリばこ	ボス以外の敵をマヒ状態にする。
どんがめのあし	ボス以外の敵の移動スピードを減速させる。
ふぬけのこな	ボス以外の敵の攻撃力と防御力を奪う。
トラベルベル	ダンジョンの中で使うと、入り口まで戻すことができる。
すいまのつぼ	ボス以外の敵を眠らせる。
まきもの	特技をおぼえることができる。
やくそう	ＨＰが＋50回復する。
ポーション	ＨＰが＋100回復する。
どくけし	どくの状態になった者を正常に戻す。
しびれどめ	マヒした状態から、感覚を正常に戻す。
めざめのつゆ	眠っている者を起こすことができる。
きつけそう	気絶している者をよみがえらせる。ただしＨＰは回復しない。
にく	ＨＰが＋８回復する。
きば	敵一匹に対し、どく攻撃をすることができる。
ほね	敵を混乱させ、逃げ出させる。失敗することもある。
ガドラのとげ	ボス以外の敵一匹を確実に倒すことができる。

モンスターリストで相手を知るっ！

主人公の行く手には、恐ろしいモンスターたちが待ちかまえている。冒険を進めるには、モンスターの特性を知っていると役に立つぞ。なかには、どく攻撃やしびれ攻撃などの特殊攻撃をしてくるものもあるのだ。
モンスターを倒すには、うまく障害物を利用すること。相手を壁際に追い詰めたり、遮蔽物を盾にしながら、あまりダメージを受けないように倒すのがコツだ。倒すといろいろなアイテムが手に入るぞ。

グミー



ＨＰ	30
ＥＸＰ	1
攻撃値	11
すばやさ	16
身軽さ	32
所持品	にく×1

コッペ



ＨＰ	30
ＥＸＰ	1
攻撃値	10
すばやさ	32
身軽さ	16
所持品	にく×1

チョモ



ＨＰ	70
ＥＸＰ	1
攻撃値	16
すばやさ	0
身軽さ	0
所持品	にく×2

ビーデス



ＨＰ	75
ＥＸＰ	2
攻撃値	20
すばやさ	16
身軽さ	32
所持品	しびれどめ

グミファ



ＨＰ	150
ＥＸＰ	3
攻撃値	30
すばやさ	16
身軽さ	32
所持品	にく×2

ゼノコッペ



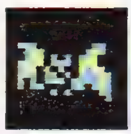
ＨＰ	150
ＥＸＰ	3
攻撃値	25
すばやさ	0
身軽さ	0
所持品	にく×2

ガドラ



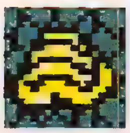
ＨＰ	300
ＥＸＰ	6
攻撃値	50
すばやさ	48
身軽さ	92
所持品	ガドラのとげ

バティ



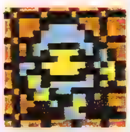
ＨＰ	110
ＥＸＰ	2
攻撃値	19
すばやさ	32
身軽さ	32
所持品	にく×1

タゼル



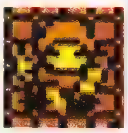
ＨＰ	140
ＥＸＰ	2
攻撃値	21
すばやさ	16
身軽さ	16
所持品	にく×1

ゼノビア兵



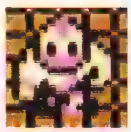
ＨＰ	150
ＥＸＰ	2
攻撃値	27
すばやさ	16
身軽さ	16
所持品	120G

ゼノビア兵



ＨＰ	190
ＥＸＰ	2
攻撃値	35
すばやさ	16
身軽さ	32
所持品	120G

ゴーム



ＨＰ	165
ＥＸＰ	2
攻撃値	30
すばやさ	16
身軽さ	16
所持品	120G

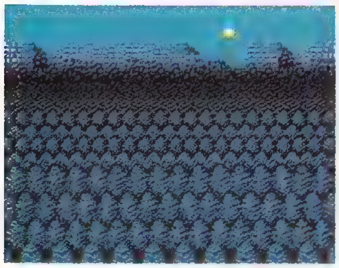
旅立ちは始まった

主人公たちは、さまざまな街や村で、いろいろな人々と出会う。そのなかには、冒険をしていく上で重要な人もいる。なにか頼まれることがあったり、突然の出来事に見舞われることもあるぞ。

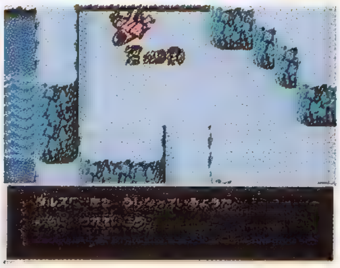
エルファス村

初めに訪れるところが、エルファス村だぞ。記憶を失った主人公は、ダルスのすすめで村長の家に世話になる。村長にはミーナという娘がいて、なにかと気を使ってくれるのだ。しかし、事件が起こる。盗賊にミーナがさらわれてしまうのだ。ふたりは、盗賊の住むベルセント山をめざすことに。

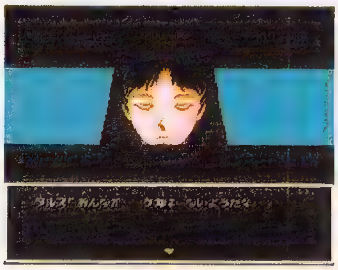




⬆空から火の玉が落ち、物凄い音が響き渡った。ベルセント山に落ちたみたいだ。



⬆そこには飛空挺が落ちていた。操縦席には、気を失った少女が……。



⬆少女は気を失ってはいるが、ケガはないようだ。かわいいこだなあ。ウシッ。

売っているもの

布の服	100
皮の服	300
布のローブ	300
ショートソード	200
やくそう	100
どくけし	100
トラベルベル	500
きつけぐすり	120

ゼノビアの街

飛空挺で気を失っていた少女の身元を探るために訪れるのが、ゼノビアの街だ。街のくせに、エルファス村より小さいとはどういうことだ。ゼノビアからは、ガルドの森を通ってセルフローネ草原にたどり着く。そこから世界がどんどん広がって行くぞ。まずはここで頼まれたことを果たそう。





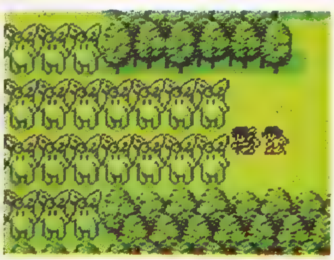
⬆木を切らないでくれと、城に訴えに行った旅人のラルフを捜し出してほしいと頼まれるのだ。



➡ヒューポがやってきた。なにが起こるのか。

⬅ヒューポの体が変化し始めた。

➡ヒューポは体を犠牲にして森を守っている。



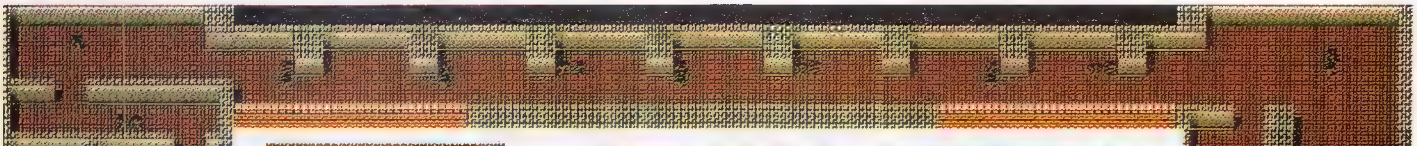
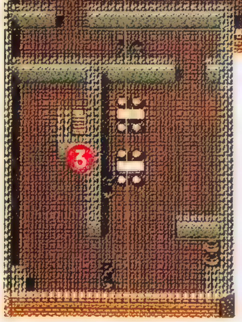
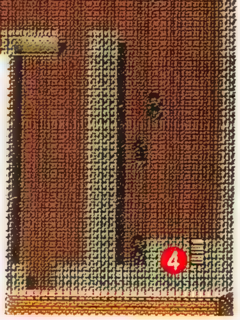
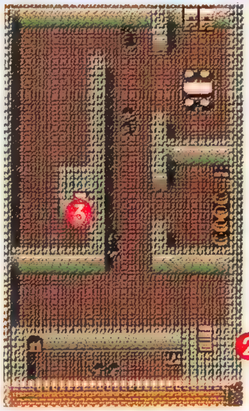
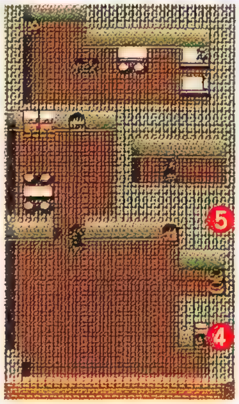
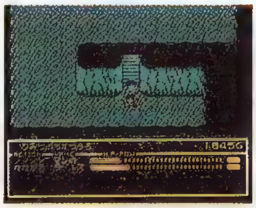
⬅エルファスからゼノビアに向かうガルドの森の途中で、ヒューポの大群に出会う。どうやら怒っているようで道を通してくれない。

売っているもの

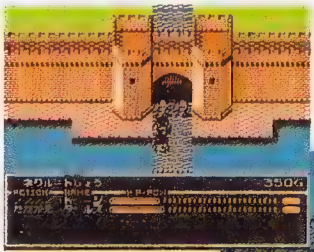
スティルソード	500
木のゆびわ	400
皮の服	300
絹のローブ	1000
やくそう	100
どくけし	100
めざめりつゆ	150
きつけぐすり	120

ネクルード城

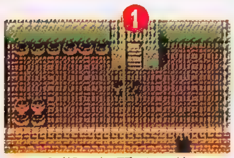
ゼノビアの街の北には、ネクルード城がそびえているぞ。この城のどこかにラルフが捕らえられているはずだ。城の中は兵士がウジャウジャいるぞ。ネクルード城は地下1階から3階まである。城の内部はそんなに複雑にできていないから、迷うことはないだろう。宝箱はかかさず開けよう。

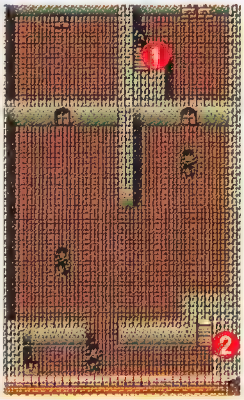
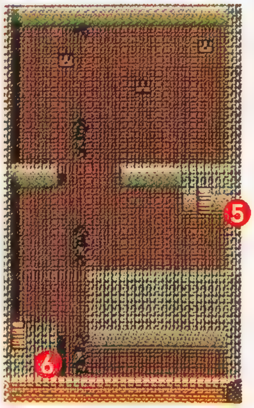
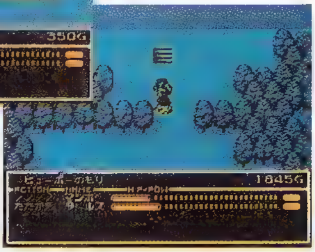
⬆秘密の地下通路はネクルード城につながっている。



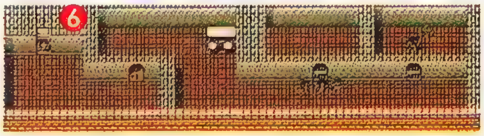
⬅正面の入り口では、衛兵が立ちふさがって中に通してくれない。話をしてもダメだの一点張り。なんとしても城の中に入らなくては、ラルフを救出できないぞ。



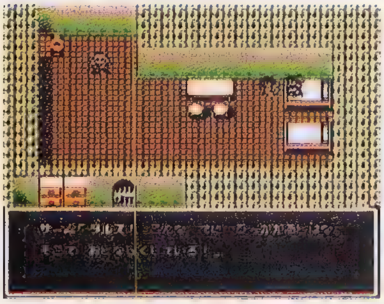
この街の候爵は、昔はいい人だったらしいが、今では人が変わったようになってしまった。森じゅうの木々を切り倒すよう命令を出しているらしい。街の人々は嘆き悲しみ、ヒューポたちは怒ってしまう。ヒューポは自分の身を犠牲にして森を守っているのに……。森のことを訴えに行ったラルフは捕らえられてしまうし、このままでは、森が破壊しつくされてしまう。

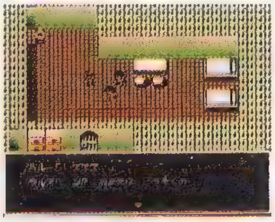
➡宿屋のユラが秘密の抜け穴を教えてくれる。ここから秘密の地下通路を通ってネクルード城へ侵入だ。これでラルフを助け出せるぞ。でも、油断は禁物だ。



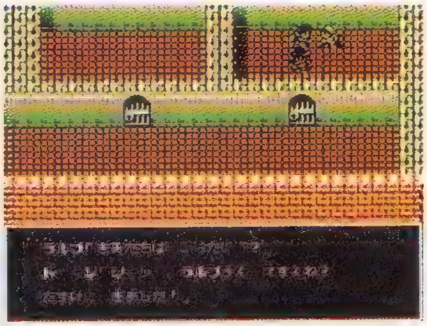
ネクルード城の罠



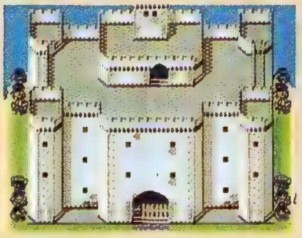
⬇バルーはふたりのあとをつけてきたみたいだ。けっこうお人よしな盗賊なのだ。バルーにとって、牢屋なんていつでも抜け出せるのだ。

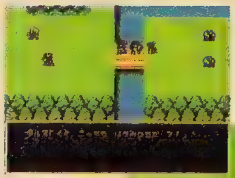


やった。ラルフを発見したぞ、と思ったら敵の罠だった。ラルフは人形だったのだ。ふたりは牢屋に閉じ込められてしまう。しばらくしてもうひとりほうり込まれてきた。それは盗賊のバルーだった。このバルーのおかげで牢屋を抜け出した3人は、地下の牢屋をつきとめ、ラルフを発見する。さあ、逃げ出せ。

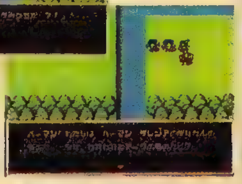


旅はまだまだ続くのだ……





⬅ネクルード城を抜け出した3人に追っ手がかかる。挟み打ちだ。



➡じつは左の騎士は味方だった。彼が少女を捜しているのだ。

物語はまだまだ序盤戦といっていいだろう。このあと、飛空挺の少女を捜している人物にも出会うのだ。物語はここからどんどん進んで行くぞ。エルファス城なども登場したり、フバートの街やブリューレ高地、レマ砂漠などが待ち受けているのだ。

果たして主人公は何者なのか。ガディスやレフィスとの関係も謎のまま。まったく『ラディア戦記』は謎だらけのRPGだ。そこに行き着くためには、長く厳しい冒険の数々を乗り越えていかなければならないぞ。



⬅地下通路にあった大穴をハーマンはふさごうというのだ。



➡本当に道がもとどおりになってしまったぞ。これで通れる。



宮のもとに集う武将(もの)、源氏の名のもとに集う武将(もの)。いま、謀略の時代がひらかれる。

●南北朝時代の足利尊氏と新田義貞の戦いをシミュレート●登場人物(武将)は全40ヵ国二百数十名●登場人物との出逢いにAVG要素を取り入れたイベントを満載●交渉で相手を引き入れて戦う新感覚ゲーム●CD-ROMならではの迫力あるCD音源——シミュレーションとAVGをミックスした超感覚ゲーム。君は歴史を超えられるか?

12月発売(予定)
価格未定

お問い合わせ:インテック エンジンデスク ☎03-3378-2680

原画:横山まさみち 原作:吉川英治「私本太平記」より

科学せよ

●好奇心で満ちた少年少女よ。探求の心を持て。あらゆるものを科学の眼差しで見つめよ。いずれ謎は解かれ、真理が未来をもたらす。科学する心が大切だ。だからガクガクする心ではないと言っておるのだ!! このたわけポンチっ!!

●塩酸のなかにスチールウールを入れると、オナラの臭いがします。

(埼玉県　金子恵洋)

●ああ実験する金子よ。塩酸マニアの金子よ。少々研究の視点がずれているが、まあよい。探究せよ。

●カールを食べていたらサクサクのやつとガリガリのやつがあることに気づきました。

(埼玉県　露出狂)

●科学するフリをして菓子を食っておるだけではないか!! 罰としてカール5キログラム一気食い。

●僕はおならの臭いをかぐのがクセで、へをこいたあといつもつい臭いをかいでしまう。変態でしょうか。　(北海道　むんでか)

●あれもかぎなれるとなかなかオツなものである。さて、嗅覚を鋭くすれば犬のような能力も実現可能だ。つまりナワバリ確認である。小便もかいで犬を支配せよ。

●僕は
コーモモモモモモーン。
コーモモモモモモーン。
コモッコモッ、コモッコモッ。
ウーンケツノアナー。
ハークキノシター。
オマオマチンチン。
という夢を見ました。

(北海道　コモッコモッ)

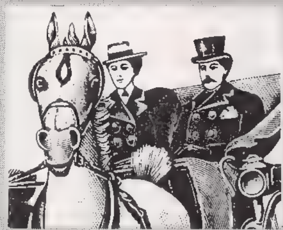
●貴様は科学せんでよい。

●剃ってしまった。

(北海道　怪盗へパン)

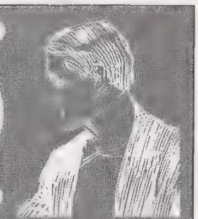
●貴様も科学せんでよい。ああ、どいつもこいつも、バカったれである。コモッコモッと怪盗へパンは罰としてウンコ1週間がまん。

ゲーム帝国



情報化時代である。帝国には糸電話とガリ版印刷機くらいしかないが、立派に情報伝達しておるのだ。なせばなるのである。

悪魔の安楽椅子



■トイレのつまりを直す、棒の先に吸盤がついたモノの正式名称はなんというのだろう。ちなみに私が中学生のとき、女教師M(けっこう美人)は「パコパコ」と呼んでました。　(栃木県　[illegible])

●パーコーパーコーッ!! 美人女教師がパコパコぉ!! [illegible]

■[illegible]

(愛知県　AHO)

●[illegible]

(福岡県　平田和一)

●[illegible]

女神の四の字固め



■ああ女神よ。高飛車にて美人なる女神よ。残虐行為手当女神よ。呼んでんだから返事くらいしろ。

(奈良県　CHAらCHAら)

●は～い。チュッチュッぶりりん。サービスよ。

■女神さん黒いですかピンクですか。

(静岡県　かわいみつのり)

●どこがよ!! ホントはわかってるわ。う～んとね、外側が濃い赤で内側がピンク。唇の色よ。オ～ホホホ。

■女神様、にぎって。　(新潟県　デウィット商会)

●はぁ～。もましてだのにぎってだのはさましてだの次から次へといろいろ考えるわねぇ。エッチな人たち。

■女神さんはどんな水着を着ますか？ 僕のお姉ちゃんは「スクール水着の次はビキニ」と言って、ハイレグビキニを買いました。でもお母さんにおこられて着れないまま秋になった。　(神奈川県　ポッピ)

●あら～ん、残念。隠れて着ればいいのにね。アタクシの水着は極小ビキニ(露出度85パーセント)よ。

●前の人に罪はありません。かわりに私に罰を与えてください。

(福島県　坂本恵美)

●そうであるか。ではふたり分まとめて2週間がまんするがよい。

●うちの弟が『ウルトラマン』のジャミラを殺したあとの墓のシーンで、「黙祷」などと言う。やはりしなければならないんでしょうか。

(東京都　はまり道)

●科学特捜隊の人々もやっておることだし、やはり、一応は黙祷しておけ。つき合いが大切である。

●プププププロレスニュース。

(東京都　ジム・フェルプス)

●なんでも書けばよいというものではないぞ、フェルプスくん。

●『熱血飲料』をまずいと言うバカたれはいますぐ死んでサントリーにおわびしろ。

(埼玉県　雑誌に載ったら絶対にオクタコサノールと書け)

●オ、オクタコサノール。

●パワーだ!! パワーだよ!! パワーが必要なんだよ!! わかっているのか、アニキ!!

(東京都　塩崎泰広)

●どうも今回の投稿者はバグっておる。早く修理するがよい。

●イカだイカイカイカ。イカだ。いいか、イカだ、イカイカイカ。

(千葉県　アゲイン長谷)

●またである。少々怖いぞ。

●最近、とても切手にこっています。帝国でも切手を集めている人はいますか？ いたら教えてください。　(東京都　後藤吉政)

●ああ、まともな後藤よ。ほっとさせる後藤よ。切手集めは鉄人がやっておるが、いまは不在である。

●銀のはがきを贈呈する。ありがたいと思え。

(東京都　マクドナルドギラ山)

●おおっ!! 白く輝く神聖なるはがき……銀色の折り紙を貼っただけではないかっ!! まあよい。金と銀と折り紙は貴重であるからな。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●聖竜伝説モンビット●ジェリーボーイ●はなた～かだか!?●エリア88●タイムツイスト

食欲の秋、芸術の秋、そしてゲームの秋。いま熱中しているゲームを途中で投げ出さず、ガンバってクリアーしよう。きっとすてきなエンディングが、キミを待っているはずだ。

PCエンジン 聖竜伝説モンビット

Q シーアランドの山脈を越えたあたりから、どこにいけばベストなのかわからず困っています。できれば、シーアランドから先の大陸まで、どのように進んでいけばいいのか、進行手順を手とり足とり教えてちょうだい。アルゴマンよろしくお願いしますっ！

千葉県　ウイザードリィⅧ

A ユーアランド、カリアランド、シーアランドと、大陸を一本道で進んできて、いきなり行動できる範囲が広くなったのでは、とまどってしまうのはしょうがない。そこでシーアランドからアメリランド北部までのマップとフローチャートを用意した。これを参考に、自分の足で各地をまわってくれ。

シーア・アメリ北部進行フローチャート

1. **ゴランの村** ドラゴンが病気になってしまう
2. **毒の沼の島の家** ドラシンの草の情報が手に入る
3. **ペノンの村** 村の鉱山で磁力の石をもらおう
4. **山脈のふもとの小屋** 金具を見つけ、つりかごに乗る
5. **トムスの村** 旅の少年が仲間になってくれる
6. **モンビット族の遺跡** アゼスから〝影の戦士〟を教わる
7. **石像のほこら** あやしい男を倒せば先へ進める
8. **黒い森** ベナマスの盾を手に入れよう
9. **ポロッサの町** 町の抜け道から邪王の島の塔へ
10. **邪王バーブの塔** ベナマスの盾を必ず装備しよう
11. **アルマの村** マーブルが連れさられてしまう
12. **トムスの村** 村長から汚れたツボをもらおう
13. **プラテードの島** 〝世界地図〟がモードに加わるぞ
14. **海流島** アイスボンバーを手にいれろ
15. **マランゼの村** 西の塔攻略にかかせない村だ
16. **ターラの村** ブールの城へ行くまえによろう

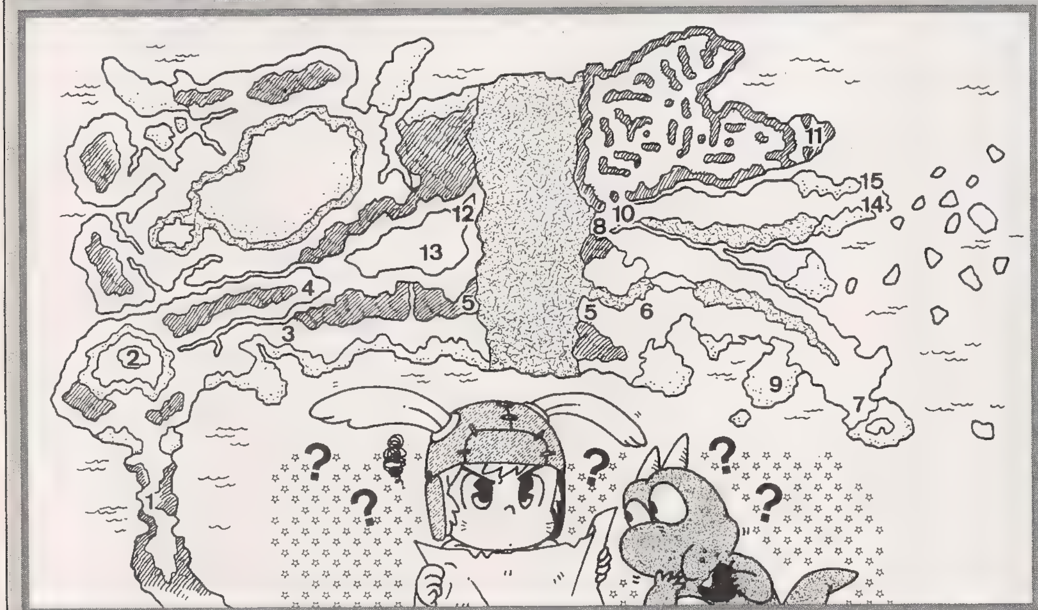
邪王の塔へ

Q シーアランドの後半、トムスの村で汚れたツボをもらったのですが、はたして大事なアイテムなのでしょうか？　必要ないのなら捨てたいのですけど。奈良県　夢野九作

A まるでゴミのようなアイテム名だが、じつは汚れを落とすと金のツボになる。これは店で高く売れるのだ。汚れ落としは、ポロッサの町の洗い物屋に頼もう。

シーアランド

東西に長く、大きさはカリアランドの2倍。中央には大陸を二分する山脈があり、往来にはつりかごを使うしかない。モンスターは西側より東側のほうが攻撃力、ＨＰ、ともに高い。身につけるアイテムは鉄製のものをそろえたい。



★番号位置名称説明

1 ゴランの村
2 毒の沼の島の家
3 ヤンプの村
4 ペノンの村
5 山脈のふもとの小屋
6 ビマールの町
7 トムスの村
8 石像のほこら
9 モンビット族の遺跡
10 ポロッサの町
11 ブラキールのいる場所
12 抜け穴の出口
13 邪王バーブの塔
14 アルマの村
15 海底温泉

Miniアルゴリズム ＰＣエンジンの『パワーリーグⅣ』で笑える技を発見しました。試合が終わったあとなどのスポーツニュースの画面で、コマンドを何も入力しないで15分ほど待っていると、アナウンサーが疲れて寝てしまいます。　東京都　斉藤くにお

アメリランド北部



Q 怪鳥の島で、ムラサキ真珠の情報を手に入れました。けど、これは、本来のストーリーに関係ないという話を聞きました。本当なんですか？　栃木県　長谷部健介

A 王女マーブルを連れ去ったプラテードを倒すと、ムラサキ真珠の情報を教えてくれる。だが、これは本来のストーリーとはまったく関係のない、サブクエストをクリアーするために必要なアイテムなのだ。だから、少しでも速くゲームをクリアーしたい人は、この情報を無視してプレーしてもかまわないぞ。サブクエストをやってみたい人は、カリアランドの東にある、小さな城のある島に行ってみよう。城のなかに入ると、2階に王様がいるぞ。王様に話を聞くと、姫が呪いでネコにされてしまったそうなのだ。この呪いを解くためには、4つのムラサキ真珠を集めてこなければならない。全部探し出して城の魔方陣に置けば、王様が宝物をプレゼントしてくれるぞ。このプレゼントは、直接邪帝ギールを倒すのに必要なアイテムではない。しかし、後半に登場する強力なモンスターたちに対抗するために、ぜひ持っていたいアイテムのひとつだ。ただ、1回使ったらなくなってしまうので、注意が必要だ。ムラサキ真珠のある場所は、次のとおり。ひとつめはプラテードの島の南にある小島に、ふたつめはオースランドの湾のなかの島にある。3つめはアメリランドのゼルスの村の南沖にある島で見つけられる。4つめは、ユーアランド東のユートピアという村がある小島で手に入れることができるのだ。ちなみに、ムラサキ真珠を全部集めて呪いを解くと、画面が替わり、姫が礼をいうぞ。

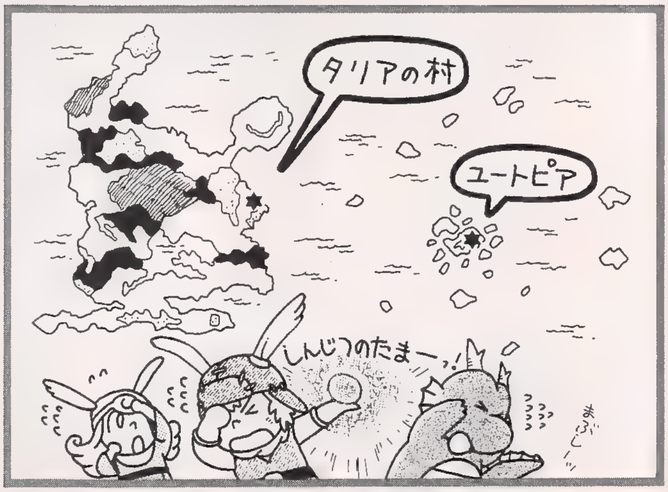
Q 海流島の情報を知っているキクージさんがシーアランドにいるらしいんですけど、どの辺にいるのかよくわかりません。　徳島県　阿波ダンス野郎

A シーアランドの北北西の海岸をまわっていると、家が3軒並んでいるのが見える。キクージさんは、そのまんなかの家に捕らえられているぞ。ただ、すぐに助けるのは不可能だ。両隣の家に化けているモンスター、バンガーを倒さないといけない。戦闘は“影の戦士”を呼び出せば、楽勝だぞ。敵を倒したあとは、キクージさんに会って、海神のツノをもらおう。



Q ユートピアという村に来たのですが、アイテムがぜんぶ1Gで売られていたりと、かなり怪しげです。謎があると思うんですけどわかりません。　岡山県　マッパー

A ユートピアの住民はみんなしあわせそうに見える。しかしこの地は邪悪なものが作りだした幻影なのだ。村の真の姿を見ぬくには、ユーアランド東のタリアの村で手にはいる真実の玉が必要。村でこれを使えば、本当の姿であるボロボロの廃墟になってしまうのだ。お店も村人もじつは幻で、ゾッとしてしまう。サトリメスというモンスターが姿を現わすので、話しかけて戦闘をしかけよう。真実の玉はサトリメス相手にも有効だから、忘れずに使おう。戦いに勝てば、宝がふたつ手にはいる。幻想の耳飾りと、サブクエストで必要なムラサキ真珠だ。耳飾りはマーブルに装備させよう。ムラサキ真珠は4つ集めて、カリアランドの近くにある小さな城でアイテムとかえてもらおう。



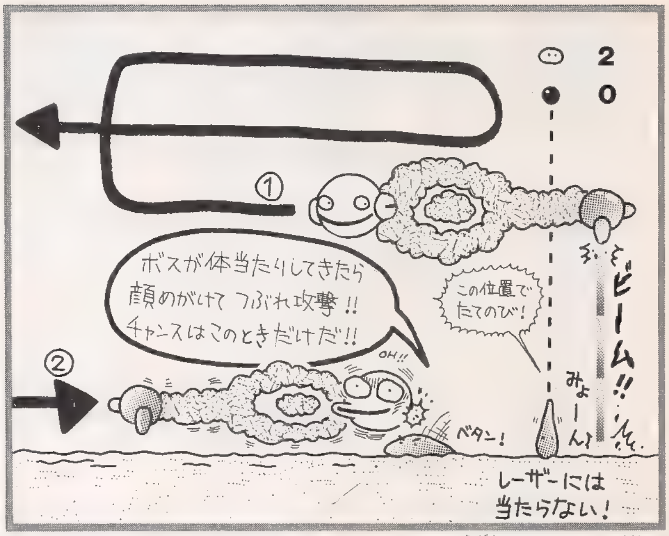
Miniアルゴリズム ゲームボーイの『エターナルレジェンド』で、サウンドテストモードを発見したぞ。タイトル画面でAボタンとBボタン、それとスタートボタンをいっしょに押せばオーケー。59種類のサウンド＆BGMが選曲できるのだ。　東京都　ラジパル

スーパーファミコン ジェリーボーイ

Q **ステージ3のロボットのようなボスが倒せなくて困り果てています。バッチグーな攻略パターンがありましたら、ぜひ教えてください！**

広島県　高野広一

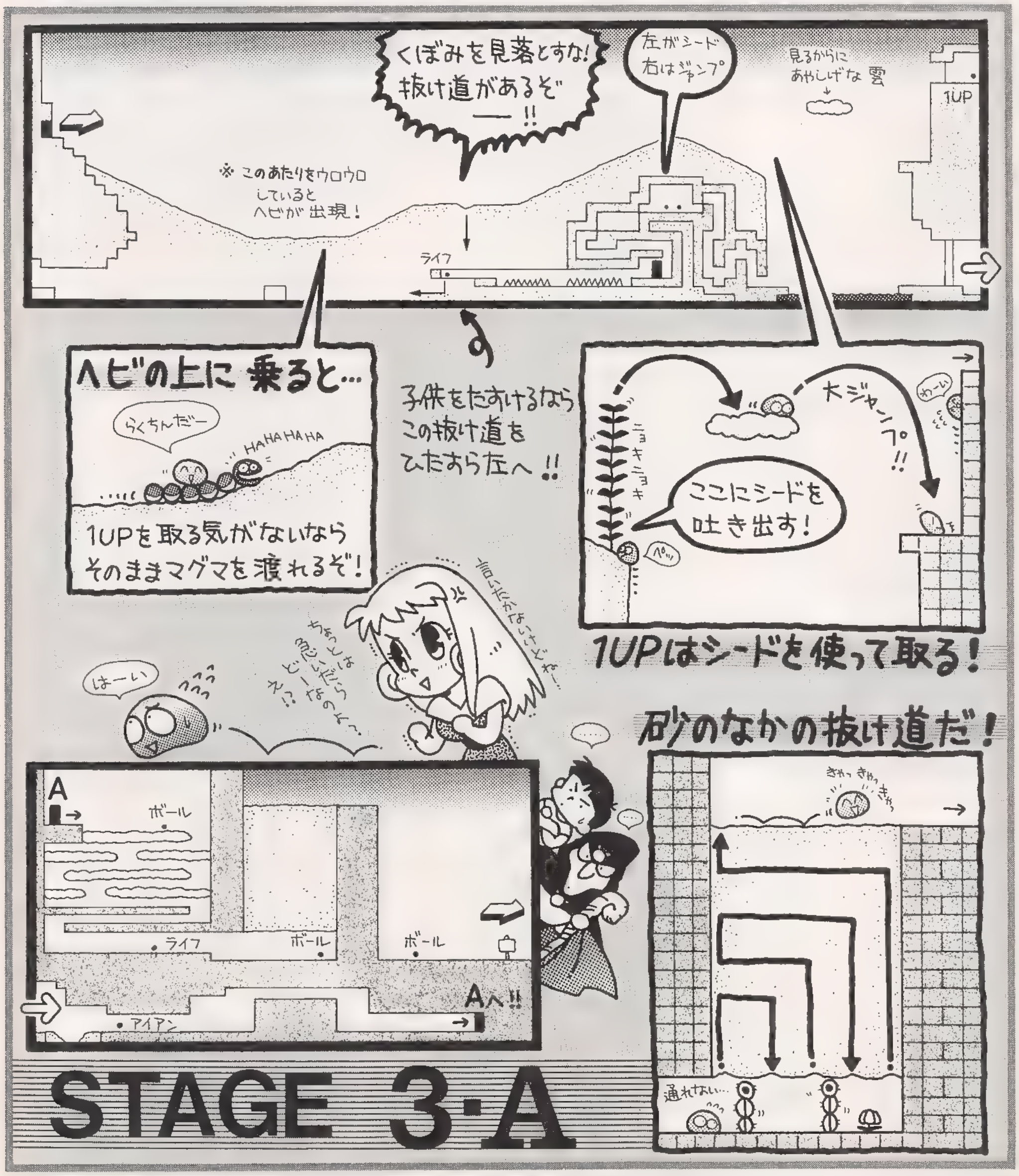
A ライフに余裕があるなら、ボスの出現時に股へ入り、連続で上伸び攻撃をしよう。多少のダメージは受けるが、数秒で倒すことが可能だ。ノーダメージで倒さなければならないときは、次のとおりに行動しよう。まず、ボスが地面から出現するまえに、ジェリーを画面右端に移動させよう。ボスは左右に移動し、指先からレーザーを発射してくる。しかし、画面右端にいれば、この攻撃を避けられるぞ。ボスは左右を2往復したあと、宙を飛びながら下へ向けてレーザーを撃ってくる。このときは、右のイラストの位置で上伸びしていれば安全なのだ。ボスが画面左から低空飛行で現われたら、つぶれ攻撃でダメージを与えよう。そして、そのままの状態でボスの体当たりをかわすのだ。



Q **砂漠のステージが難しいよ！　熔岩の池がわたれないし、壁がじゃまで行けないエリアがあったり、困っています。ぜひ、マップを載せてください。**

東京都　東貴子

A ふーむ、たしかに砂漠のステージは、地形の構造が入り組んでいるよね。マップは横長なので、見てのとおり上下2段に分けて大きく掲載しておいたぞ。ステージの前半は迷うような構造ではないので、今回ははぶかせてもらった。それでは、マップのポイントとなる場所を解説していこう。まず、マップの前半は砂のなかに隠し通路がある。隠し通路は地面のくぼみから入れるのだ。隠し通路をマップ左へ向かって進めば、行方不明の子供を発見できる。つぎに、マップ中間地点に位置する、熔岩の池を渡る方法を教えちゃおう。マップ前半で出現するヘビの背中に乗ったまま、右へ進んでいく。すると、ヘビが熔岩の池の上を飛んでくれるので、左のイラストの下段マップに行くことが可能だ。また、イラストの位置でツルを伸ばせば、雲に乗って1UPを取りに行けるぞ。ちなみに、マップの一番右端にゴールすると、閉じ込められてる子供を救出できないのだ。

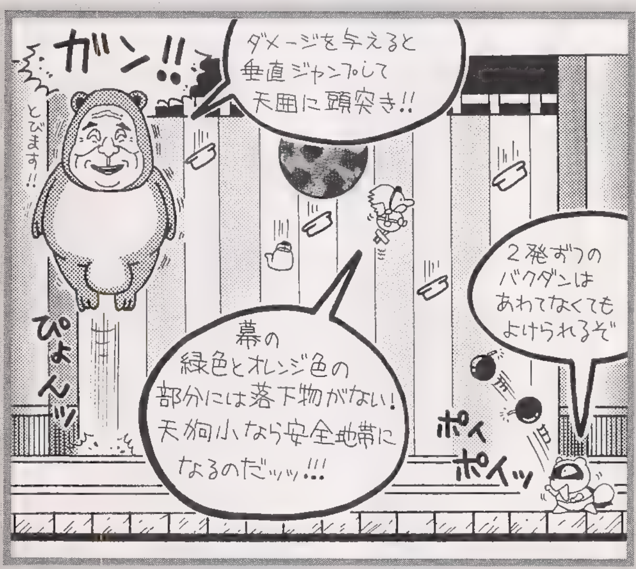


Miniアルゴリズム　スーパーファミコン版の『エリア88』で、超お得情報があります。山岳洞窟基地のボス、岩盤溶解機の潜む場所に、なんと馬アイテムが隠されています。場所は画面中央やや上あたりです。取ればバリアが張れるので、死ぬほどうれしいっ！　三重県　山ジイ

PCエンジン はなたーかだか!?

Q 最終ステージ6のボス、タヌキのかっこうをした坂上二郎が倒せません! 上から降ってくるヤカンや洗面器が避けられず、ゲームオーバーです。　千葉県　花マン

A 天井から降ってくるヤカンや洗面器に当たらない、安全地帯が存在するぞ。下のイラストを見てほしい。なんと、背景の幕の緑色とオレンジ色の部分には、ヤカンなどは絶対に降ってこないのだ。したがって、そのどちらかの色の部分に天狗を移動させれば、安全というわけだ。ただし、この安全地帯は、天狗小のときだけ有効だ。あとは、たてに移動するだけで爆弾や坂上二郎の体当たりを避けられる。ジカンダの投げてくる2個の爆弾は、始終連射していれば容易に破壊できるので問題ない。

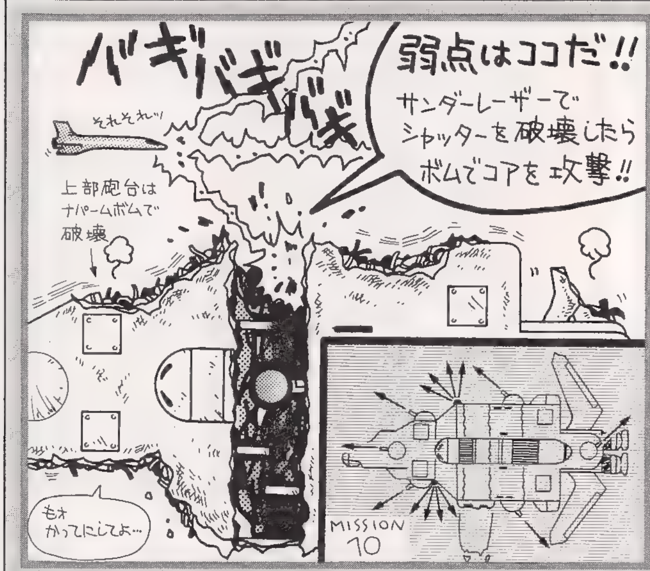


⬆この幕のどちらかの色の部分に天狗小を移動させれば、上から降ってくるものには当たらない。ただし、天狗小の状態は1発でもダメージを受けると死ぬので、ジカンダの投げてくる2個の爆弾を早めに破壊しよう。

スーパーファミコン エリア88

Q 高橋名人の下で修行をつんだこのオレでさえも(ウソ)、最終ミッション10のボス、巨大空母がどーしても倒せない。攻略法をよろしく。　東京都　田中傭兵ちゃん

A 自機はイフリートを購入しよう。選択する武器は、ステージの道中用にフェニックスを、対ボス戦用にナパーム・ボム・メガクラッシュ・サンダーレーザーを買おう。巨大空母上部の砲台は、ナパームの火力が有効。下部の砲台と噴射口はショットで攻撃しろ。その際、噴射で焼かれないように注意しよう。イラスト内の矢印の部分に攻撃を続けると、外側が壊れて内部のコアが露出する。矢印の部分を破壊しないと、空母の周囲をループし続けるハメになるぞ! シャッターをサンダーレーザーで潰したら、そのコアめがけて、ありったけのボムを投下しよう!!

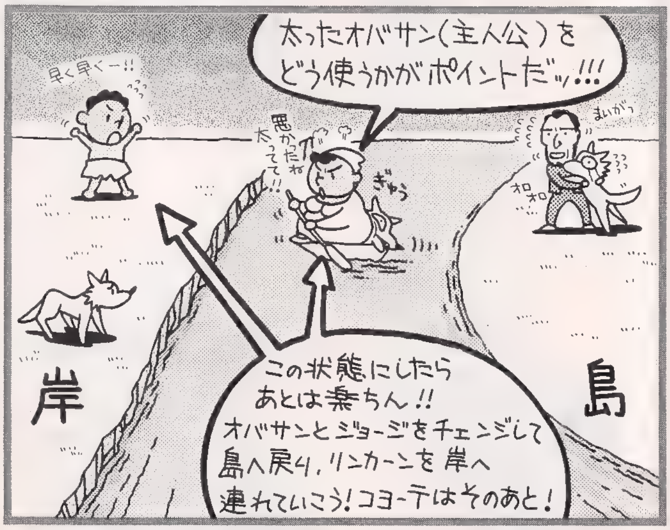


⬆砲台から大量の弾が発射されるので、危険と感じたら迷わずメガクラッシュを使おう。また、ハッチから発進する敵機には十分注意しよう。武器の選択は、一度ポーズしてから行なうぐらいの慎重さがほしい。健闘を祈る。

ファミコン タイムツイスト

Q 第5章のアメリカの章で詰まってしまいました。3匹のコヨーテと中洲に閉じ込められた場面が解けなくて、話が先に進まず困っています!　群馬県　山田朋樹

A 次の順番でキャラを運べばバッチグーだぞ。①コヨーテ2匹を画面左の岸へ運ぶ。　②リンカーンとジョージを左へ運び、ジョージとコヨーテを入れ替える。　③リンカーンとコヨーテを右に戻し、リンカーンとオレを入れ替える。　④オレとコヨーテを左へ運び、ジョージとオレを入れ替える。　⑤ジョージとコヨーテを右へ運び、コヨーテとリンカーンを入れ替える。　⑥ジョージとリンカーンを左へ運び、ジョージを左の岸に降ろす。　⑦あとは、リンカーンを行き来させて、右の中洲に残った2匹のコヨーテを左の岸に運べばオーケー。これで3人とコヨーテの全員が中洲から脱出できる。右のイラストは③の状態の場面。太ったオレをどう運ぶかが、このパズルのポイントだ。



質問はがき大募集　アルゴ情報局ではいま、大至急はがきの補給を求めている。戦車だって燃料を補給しないと走れないだろう? それと同じさ。ゲームの悩みはこのコーナーへ。

脳天逆落とし 9/6日号当選者
●北海道 金子憲史
●愛知県 河原宣央
●福島県 川俣夏子
●愛知県 松永加誉子
●東京都 奥村浩司
●滋賀県 木内崇祐
●東京都 長谷川雄一
●大阪府 湯川晋一
●岐阜県 水野貴大
●岡山県 山田美千代



クイズ！脳天逆落とし

頭がスッキリする秋や冬は難問でも不思議と解けちゃったりするのだ。さぁチャレンジ!!

ROUND 12 ニューソフト・アナグラム

問題

アナグラムとは、名称などの配列を並べ替えて、別の意味のある言葉を作り出す暗号のことだ。ノストラダムスの予言で使われていたらしいから知っている人もいるんじゃないかな。右の言葉も、じつは新作ゲームソフトのタイトル名を並べ替えて作ったものだ。ただし、元の形に戻してやると１文字だけ余ってしまうのだ。その、余った６文字を正しい順に並べ替えると、今度は、秋のイベント名が浮かび上がる。その、秋のイベント名を当ててくれ。

❶イイガメン ミセテ （ヒント RPG） あまり→○
❷ストライク ゴ エンド （ヒント RPG） あまり→○
❸アラ クラタキョウジュ マド （ヒント アクション） あまり→○
❹ゴバン ガ レモン クエ （ヒント アクション（RPGもあるよ）） あまり→○
❺ダツゼイ ノ デル セン （ヒント アクションRPG） あまり→○
❻ウソ サギ オトリ （ヒント 新しいジャンルだぞ） あまり→○

答えは○○○○○○

応募のきまり

ヒントを少し。まず、イベントは学校で行なわれるものだ。小学校とかでは○○会と呼ばれることも多い、あれだよ。それにタイトルには、Ⅱとか新とか真とか、そーゆーのは含まれていないからね。簡単って人は、官製はがきに答えのイベント名、住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記してファミコン通信編集部、クイズ！脳天逆落とし係まで、どぉんどん送っておくれ。締切は10月８日の消印まで有効だ。エイエイオー!!

賞品について

正解できた人のなかから、抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をどどどーんとプレゼントしちゃうぞーっ。おもちゃ券とはおもちゃならなんでも買える夢のような商品券だ。幸運な当選者は12月６日号で発表。待っててね。

先週の答え……②4羽

information インフォメーション

おでかけおでかけ楽しいな〜っと!!

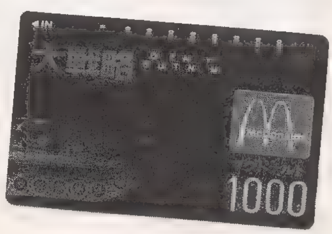
ハードが増加したのはうれしいけど、困るのは収納スペースだよね。ひとり暮らしなら気にしないですむけど、家族がいるしなぁ？って人に朗報!! スーパーファミコン専用収納バッグが発売されたのだ。本体とかコントローラーはもちろん、ソフトも専用ケースに８本収納できるぞ。友だちの家に持っていって、対戦だって簡単にできちゃうのだ。今回は、ソフトケース４本とセットで、ななんと10名にプレゼント。ひとり暮らししたい係と明記して、180ページのあて先へ。10月10日消印有効。





便利な世のなかになったものだなぁ

ゲームボーイ版『対戦型・大戦略』の、1000円分のプリペイドカードを10名にプレゼント。わたくしは使わずに机のなかにしまっておきますわ係と明記して、180ページのあて先へ。10月10日消印有効。



↑利用できる店がスゴイ。マクドナルドに出光石油に、サーティワンなどなど。

大阪のみなさ〜んお待ちどうさま!!

“エス・エヌ・ケイ”の、NEO・GEOスポーツゲーム大会が、10月10日大阪日本橋、ジョーシン電気のコスモスランドで開催されるぞ。ソフトは、『リーグボーリング』、『2020・スーパー・ベースボール』、『キング・オブ・モンスターズ』、の３本。午後１時と午後４時からの２回で、それぞれ64人ずつが出場できる。希望者には１時間まえに整理券が配られるということだ。参加賞はもちろん入賞者には豪華賞品が用意されているから、腕に自信のある人は行くしかないね。



本当に日本ってシアワセよね

画面の長いメッセージを読んだりするのに疲れちゃった。いつの間にか、ひらがなも読めないくらい、頭が悪くなっていたのだろうか？　でも、このあいだ小説家の高橋源一郎大先生にお会いしたら、やっぱりまだ終わっていない、とおっしゃっていたから、私だけが無能なわけでもないのだろう。

……エーン、『FFⅣ』が終わらないよー！　おまけに、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』がやりたくてメガドラを買っちまったじゃないか。いっしょに『ソニック』で遊びたいお友だちは、私の病院に診察に来てね(ウソ)。



浮気に浮気を重ねて、いま私がやってみようかと思っているのは『ドラッケン』。これってフランスで作られたRPGなんでしょ？　私ってゲーム以外では、おフランスの精神分析学に興味があるから(どうだ、まいったか)、パリに旅行に行ったりもしたザンスよ。でもフランスのゲーム事情ってとても悪くて、デパートでも数少ないファミコンに金髪キッズがむらがっているだけ。むこうのオリジナルゲームってパソコン用のサッカーが目についたくらい。それでいて、ミニテルっていうカッチョいいネットワークの端末は、えらい勢いで普及していて、切符の予約なんかそれでガンガンしちゃうんだから、根っからのコンピューター嫌いじゃないんだよね。ただ、それを使って遊んじゃおう、という発想はないみたい。アメリカのようにコンピューターに精神分析させてみっか、という人もいないし。

そういう一本調子のお国がらの人たちがRPGを作るとどうなるか……。いまのところ、聞こえてくるのは、「細やかさが足りないね」とか、「不親切だ」など。ふむふむ。あー、もし私がこういう国にいたら、テレビゲーム療法なんて、きっとやってなかったんだろーな。『ソニック』か『FFⅣ』かと、ゼイタクに悩める日本は、ホントにえー国だねえ。

登録　商標



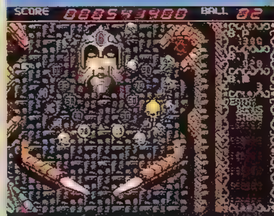
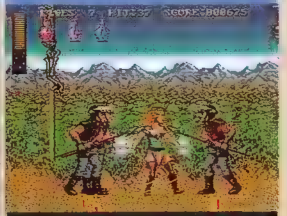
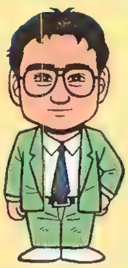
香山クリニック
尻に目薬
目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。病院ではゲーム療法という治療に挑戦しているのだ。キミも診てもらう？

NEW GAMES CROSS REVIEW

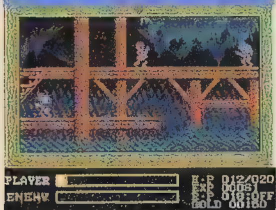
新作ゲームクロスレビュー

10月7日〜13日

発売日		10月12日	10月10日	10月11日
作品		SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士  バックアップカートリッジ バンダイ 8200円	デビルクラッシュMD  メガドライブカートリッジ テクノソフト 6800円	ソード オブ ソダン  メガドライブカートリッジ セガ 6000円
		SDガンダム外伝のキャラクターが活躍する、シリーズ2作目のRPG。ストーリーは全6話構成。前作で好評だったカードダスも別のモードで遊べる。	PCエンジンから移植のピンボールゲーム。ある一定の条件を満たすと、6タイプのボーナスステージにいける。スコア10億点でファイナルステージへ。	アメリカ版メガドライブ、"ジェネシス"でヒットした、横スクロールのアクションゲーム。目的は支配者ゾラスを倒し、南の王国を解放させること。
評論家				
東府屋ファミ坊 	ウチの猫はアメリカンなんだけど、それでも一番の大好物が鰹節なのだ。とくに、ニンベンの5グラム入りバージョンをお好んでて、次がヤマキの大袋バージョン。でも、鰹節が好きなのって日本の猫だけじゃないんだね。アメリカにも鰹節ってあったっけ。不思議だよね。	SDガンダムのキャラクターを使った、オーソドックスな『ドラクエ』スタイルのRPG。"寅さん"シリーズ的なゲームなわけで、あとはキャラクターに思い入れがあるかどうか。SDにちょっとでも知識があれば、かなり夢中になりそうだけど、知らない人は全然お呼びでないゲーム。	エンジン版とほとんど同じだけど、若干の変更はされているらしい。大きな部分では、タマの動きがちょっとスムーズになって、ボーナスが取りにくくなった感じ。それから、ボーナスステージのデザインも変わったね。どちらにしても、シェープアップ的な変更だ。完成度は高いよ。	キャラクターが大きいのは「おお！」って感じなんだけど、その大きさのために、操作性や動きが犠牲になっている。難易度が高いのは置いとくとしても、なんか腕ずくな感じじゃなんだよね。決して学習型じゃないし、展開も単調だし。もう少しシェープアップしてもよかったのでは。
浜村通信 	WOWOWに加入、衛星放送対応S-VHSビデオを買ったら、ビデオコレクションが月20本ずつ増え始めた。でもちゃんと見てるのは半分以下。まだ見ぬプロレス、芝居、コンサートの映像がたまっていく幸せ……。あ、プレイボーイレイトナイトだけはちゃんと見てます。	オムニバス形式のファンタジーRPG。ストーリー展開が強引なまでに簡単。かつ演出もわかりやすさに徹している。ガンダムの世界観に疎い人でも、1時間もプレーすれば、それなりに理解できるようになるはず。全体にお子様向きの作りにはなってるけど、やりこめば楽しそう。	中央のヘビ少女(!?)の顔が、すこし面長になったかな。ボーナス面のフィーチャーにも、かなりの変更が加えられているぞ。でも……さすがに初めて見たときほどのインパクトはないね。基本的にはPCエンジン版と同じ。超えてはいない。PCエンジン版を持ってない人なら。	血がドクドク流れたり、首がすっとんだり……。従来のゲームとはまったく違うノリで演出が施されている。強烈なインパクト。カルトな味わいさえかもしだしているぞ。ゲームとしては、操作性のアバウトさだけが目立つ、どーってことのない普通のアクションゲームなんだけど。
渡辺美紀 	このあいだ地下鉄の電車のなかで、さすらいの外人バイオリニストに遭遇した。ひたすらバイオリンを弾きまくり(けっこううまい)、演奏終了後にさりげなく報酬を要求してくる。私は恥ずかしくて渡せなかったけど、次回遭遇時には、公演料を払おうと思うのだった。	今回も小クエストがいくつか集まって、ひとつの話を作っているRPGです。戦闘シーンにコマンドが増えたなど、少し仕掛けもあるけれど、基本的には前作同様遊びやすい作り。オマケのカードダスバトルがけっこう楽しい。息抜きに友だちと対戦するのもいいんじゃない？	PCエンジンでヒットしたピンボールゲームの移植。内容は、ボーナスステージがちょいと違うだけで、基本的にはほとんどおんなじ。もとがよくできてるだけに、なに不自由なく楽しく遊べるピンボールです。「噂は聞いてたけど、遊んだことない」とゆー人は買って遊ぶとよい。	な、なんかすげーアメリカっぽいゲームだぞ。キャラの動きも、ボタンに対する反応も遅く、アクションゲームとしては爽快感がない。でも、拾った液体を合わせて薬を作り出すとゆー設定はイカス。ひょっとしたら、この薬の調合だけに無中になるヤツ、けっこういるかもしれない。
TACOX 	友達と『Super Depth』とゆーゲーム(フリーソフトウエア)を作って配布したのだけど、なんかヤケに好評で、とても嬉しいのでした。気の知れた仲間とゲームを作るのはとても楽しいので、あなたもひとつどうですか。仕事にしちゃうと大変かもしれないけれどね。	ゲームがどうのこうのということよりも、ガンダムってこんなにひとり歩きし始めてたのねというジジ臭い印象のほうが強烈で。はあ。で、なんだか前作よりもグラフィックや操作感の質が落ちたような気もするけど気のせいかな。カードダスは、なんとも思わなかった。	PCエンジン版とほとんど同じ内容。ビデオゲームピンボールとしては一級品。ただ、拾えないボールがあいかわらず多すぎる。アウトホールに落ちるボールを呆然と眺めているのはとても悔しい。リカバーのしようがないんだもん。絵や音、玉筋はPCエンジン版よりも綺麗でなめらか。	とても大味で、大雑把。エレガントとかそういった形容詞とはとんと縁がなさそう。グラフィックは迫力あるし、ああ、さすがはアメリカ人、凝るところは凝るなあと思うのだけど、ゲーム本体がちょっと……。あまりにもぎこちなくて、プレーしても楽しくなれないのだ。うう。

10月25日

イースIII ワンダラーズ フロム イース



メガドライブバックアップカートリッジ
RIOT・日本テレネット8700円

パソコンから移植のシリーズ3作目のアクションRPG。画面構成が前作までのトップビューからサイドビュー形式に変更され、アクション性が増した作品。

移植のレベルは高い。オリジナルを評価してる人なら、問題ない出来だ。ただ、あまりにも強すぎるアクションゲーム性を受け入れられるかどうか。相当の腕がないと、すぐにゲームオーバーだから、そのつもりで。シナリオは二重マルだから、自信のある人は、挑戦してみては。

移植のデキは、かなりいい。メッセージも漢字を使ってるので、見やすいしね。ただなぁ……これはすべてのバージョンの『イースIII』にいえることなんだけど、経験値稼ぎのための戦闘が退屈。ひたすら同じ動作の繰り返しに、飽きた。イベントシーンはけっこう盛り上がるけどね。

また、『イースIII』なのね。このゲーム移植されまくりだなあ。とにかく難しいよね。キャラの動きやスクロールがなめらかで操作感はいいけれど、やっぱり難しい。敵はメチャクチャ強いし、薬草は1個しか持てないし、武器は高いし……。ひーん、私にどーしろっていうのよーっ!!

もう、なんの説明もいらないのではないかと思えるほど移植されまくったゲーム。正直言ってもう辟易しているのだ。内容はおおむね一緒。オリジナルやPCエンジン版は背景がキャラクター単位の多重スクロールをしていたが、こちらはなめらか。見やすくていい。そんな感じ。

11月1日

忍者外伝



ゲームギアカートリッジ
セガ 3500円

龍の忍者リュウ・ハヤブサが主人公の、忍者アクションゲーム。ステージクリアー時には、美麗なビジュアルシーンを見ることができる。全4ステージ構成。

携帯用のアクションゲームにしては、けっこう出来がいい。いわゆる『忍者龍剣伝』の流れをくんだ忍者アクションだ。各面のボスがちょっと強すぎる気もするけど、いわゆる学習型だからね。ただ、敵の動き関係が速すぎて、残像と戦ってる状態が多い。ハードの問題だからなあ。

至極オーソドックスな忍者アクションゲーム。キャラの動きはスムースだし、とくにドコとケチつける箇所はないんだけどね。壁よじ上ぼり、回転ジャンプと、どれもどこかで見たことのあるようなアクションばかり。どっかひとつでいいから、おぉ!!と思わせるなにかがあったらな。

サクサクって進めるの。そこが魅力。テンポがいいっていうのかな。でも、ステージごとにはさまるビジュアルシーン(?)は、絵はキレイなんだけど文字が×。とくに漢字はちーとも読めん!!液晶画面の悲しさってやつですな。2面からいきなり難しくなって、ちょっと悲しかったナリ。

お手軽。行き詰まることなく、とんとん拍子にことが運び、気持ちいい。逆に、ゲーム上級生には手ごたえがないかもしれない。派手さはないけど、しっかりまとまってるなあという感じだ。ただ、グラフィックが単調。ゲームそのものには影響ないけど、ちょっと地味すぎかも。

Best Picks of The Week

今週から10月。評論家も冬服に衣替えなのー。あ、なんか渡辺美紀だけ新しい洋服になっている。どうやら髪型がどーのとわがまま言ったらしい。困ったヤツ。

エンジン版で遊んだことがない人なら文句なしに『デビルクラッシュ』。ただ、エンジン版で夢中になった人は見送りだね。『イースIII』は例によってアクションゲームの得意な人だけ。通常の人には難しい。念のため。

今週のお奨めは残念ながらなし。どれもターゲットのはっきりしたソフトばかりだから、好みで選択しよう。とりあえず『ソード オブ ソダン』だけは、他人が買ってプレーしてるとこでいいから一度見とくといいぞ。

今週は少ないけど、及第点以上のものが多かったな。各ゲームとも方向性がバラバラなので、自分の好みに合ったゲームを購入するといいんじゃない? どれを買ってもそれなりに損はしないと思うよーん。

多少の不満は残るものの、『デビルクラッシュMD』は買いかもしれない。ビジュアル的にとても優れていて、よくこんなん描けるなと感心してしまうほど。グラフィックマニアは必見かも。ほかはお好みでどうぞっと。

読者クロスレビュー

アウトラン　セガ 7000円



ゲームセンターに負けず劣らずのサウンドとグラフィック、そして操作性。メガドライブを持っていてよかったな、と思える1本じゃないかな。『ソニック』もよかったけどね。

岡山県 田中和之

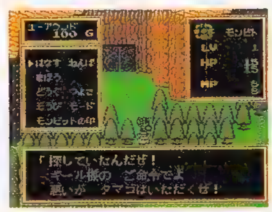
タイムツイスト前・後編　任天堂 各2600円[込]



いままでの任天堂の前後編アドベンチャーシリーズほど重くなく、軽く遊べる作品。その気になれば、3時間ぐらいでクリアーできるかもしれない。この軽さが魅力だな。

滋賀県 滝川充

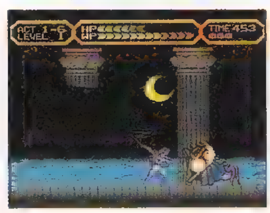
聖竜伝説モンビット　ハドソン 6800円



キャラクターがかわいいし、CD-ROMだから音も良くってプレーしていて楽しい。竜を成長させていくのも、どんな竜になるか早く見たくて、ゲームにやる気がでた。

三重県 安本小百合

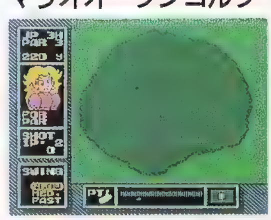
ヴァリスIV　レーザーソフト・日本テレネット 6780円



今回から主人公が変わったが、やっぱり『ヴァリス』は『ヴァリス』だと思った。サウンドもグラフィックも最高で、満足のいくものだった。必殺技がハデハデで気に入った。

東京都 坂崎剛

マリオオープンゴルフ　任天堂 6000円



ひとつのカセットで、5つのコースがまわれるなんて素敵。メモリアルショットで、イーグルやバーディーを再現できるところなんて気がきいてるね。ファミコンゴルフの傑作。

愛知県 徳永博明

読者のみなさんのレビューを募集しています。これまでに自分がプレーしたゲームについての感想を100字前後にまとめ、はがきに書いて送ってください。このとき、ゲームのタイトルと点数を忘れずに。採用者には1000ガバス進呈。

あて先 読者クロスレビュー係まで

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

ソフトウェア インプレッション
Software Impression

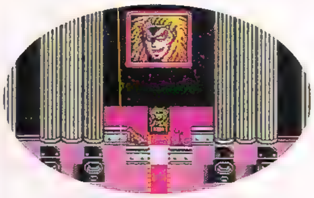
気分はもう、特撮ヒーロー 悪人どもをやっつけろッ!

最近、世のなかどうなっているのだろう。どうも頭にくることばかりだ。新聞には、毎日のように悪事が報道されている。証券疑惑やら、損失補てんなど、われわれが汗水垂らして働いているというのに、それを尻目に大きな金が闇の世界で動いているのだ。それにしても、お金の絡む事件が多いこと。「きさまらっ、そんな金どこに隠し持っていやがったんだ！　どうせ汚ないこととして手に入れた金だろう。返しやがれっ！」

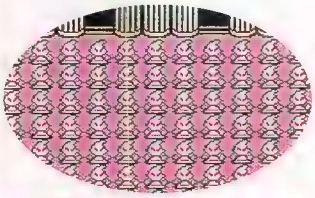
こんなおたけびがでてしまうのもむりもない。明日の食費のメドが立たないときはなおさらだ。インディアンのジョナサン・フィリップス（彼とはマブダチだぜ）にでも、ウォウ！　と叫んでもらいたいものだ。いっそのこと槍で刺してもらおうか。ウァオウ！

また、金にかかわらず、頭にくることはたくさんある。世のなか、悪人で溢れ返っているようだ。こんな悪人どもをこらしめることはできないものだろうか。怒りがこみ上げて、どうにもとまらない。こめかみの血管がピシュと切れそうだぜ。これでは精神衛生上よろしくないのは明白だ。こんな鬱屈した心境では、仕事もうまくいかないってなことになる。こんなときは、仕事なんてほっぽりだして、『ＳＤ刑事ブレイダー』をやるのだ。悪人どもをバシバシとやっつけてくれる。まったく、自分に代わって世のなかの悪を成敗しているようだ。どこかにブレイダーがいないものか。世の悪人どもを殴ってもらいたいぜ。

ストーリーはこうだ。世界征服を企む悪の組織ジャドーは、さまざまな悪事を計画して、世界を手に入れようとする。そんなことはさせてたまるかってんで、宇宙刑事ブレイダーがジャドーの前に立ちふさがるのだ。



⬆悪の組織。じつはヘビメタバンドだったのか。目立ちたがり屋という話もある。



⬇これを見よ。ジャドーの信者１万人集会だぞ。大川隆法もびっくりだ。



⬆最初のボスはこいつだ。鉄拳パンチが炸裂だ。バシバシ！　うーん、強烈。



SD刑事ブレイダー

FC ファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	タイトー　発売中　6400円	2メガ

ゲーム自体は、ありきたりのRPG。真新しいシステムもなければ、斬新な仕掛けもない。ほんとにいまどき珍しいくらいのオーソドックスなRPGなのだ。しかし、ここがいい。ほかのゲームよりも変わったものを作ろうとして、システムが難しくなったり、操作がめんどうになったりするものが数多くある。違うものを作ろうとすることはいいのだが、それによってゲームをダメにしているものも多い。

その点『ブレイダー』は、安心して遊べるのだ。すんなりとゲームの世界に入っていけるのだ。だいたい説明書を読むことだってめんどっちいのだから、電源を入れてスイッチを押し、すぐにゲームができることに越したことはない。

この『ブレイダー』、いままで多少でもRPGをやってきたことがある人なら、とまどうこともなく楽しく遊べるだろう。しかし、RPGをやり込んでいる人にとっては、このゲーム、ちょっと物足りなさを感じるかもしれない。つまり、すんなりと進みすぎてしまうゲームなのだ。レベルアップも早いし、敵もメチャ強くはない。そこそこのレベルがあれば、ボス敵でもなんとか倒せるのである。

だが、私はこのお手軽さがイイと思う。ゲームの内容だってオムニバス的にストーリーが進んでいくから、途中でも飽きない。ストーリーの展開だって、バラエティーにとんでいる。結局のところ、とっつきやすいものが一番なんだなと思う。それと、自分にあったものだね。

『ブレイダー』で、悪の組織をぶっつぶす快感を味わってみようではないか。頭にくるご時世、ブレイダーのひとりやふたりは必要だぜ。

長谷部・アモーレ・いさ（新生活）

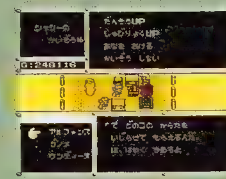
メカフェチの兄ちゃんがバッチグーやねん

いきなり大阪弁で始まったけれど、わたしゃ大阪弁はぜんぜんしゃべれないの。でも、大阪の街は大好き。３回しか行ったことないんだけど、ご飯はおいしいし、おもしろいところもいっぱいあるしね。でも、初めて行くときは少し不安だったの。回りの東京の友だちに、「あんたみたいなとろとろしてるのが大阪なんか行っても、歩いてるだけではじき飛ばされるよ」って言われてたし。だけど、行ってみたらとってもいいところだったんだよね。人の話を鵜呑みにして、怖いところだって思い込んでたわけ。やっぱり、自分で実際に経験しないと本当のところはわからないっていうことよね。

この『メタルマックス』もそんなゲームなの。これには、戦車をはじめとするたくさんのメカさんたちが、はれはれやっちゃきーとばかりにどかんどかんと出てくるんだけど、じつは私、メカが苦手。だから「えー、なにー、女の子にはできないゲームなんじゃないのー」なんて思ってたわけ。でもやってみたらすごくおもしろい！ はっと気がついたら朝までコントローラーを握ってたの。年頃の女の子がゲームで徹夜たあ、ちょっと空しい気もする。……ま、それはおいといて。この『メタルマックス』のウリはなんと言っても戦車（あたりまえだけど）。ストーリーがどうこうとか、キャラクターがあーだこーだよりまず戦車。とにかく戦車。戦車につきちゃう。さっきも言ったように、私はメカが苦手。いまこの原稿書くのに使ってるパソコンだって、「電源入れたけど、このあとなにをすればいいのかわかんないよう」って言って、回りの「だーいじょうぶ、まーかせて」お兄さんたちにいちいち聞いて使ってる有様。そんな私でもこのゲームにはすんなり入り込めたんだからすごい（何がだ）。とにかく戦車さんがかわいいの。もう自分の子供みたい。キャラクターがケガをしてもほうっておくのに、戦車さんが砲撃の一発でもくらおうものなら「あたしのかーいい戦車ちゃんに、なんてことすんのよっ!! あんた、命は惜しくないようね、覚悟おしっ」と猛反撃。鳥のふんがこびりつこうものなら「キィーッ、てめーらみんな撃ち落とされてーかー、おーっ!?」と怒る。ゲーム中にすっげー危ないメカフェチ兄ちゃんが出てくるけど、はたから見たら私もその兄ちゃんと同類に見えるだろうなあ。でも、そのくらい夢中になるっていいことよね。メカが苦手な女の子ちゃん、騙されたと思っていちどやってみない？

騎神夢子（ビックリマン大好き）

オタクにしかわからない



⬅かっこいいシャシーの改造屋のお兄さん。でもメカフェチ……。



⬅このおっさんもメカフェチ。やっぱり奥さんいないんだろうなあ。

メタルマックス



FC ファミコン | RPG | バックアップカートリッジ
データイースト 発売中 7800円 4メガ

わたしの戦車じまん



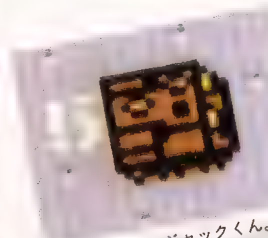
⬆いっちゃん最初に手に入った子。ヤマトくんって名前なの。



⬅バギーはアリババくん。一番かわいくて一番お気に入りなの。



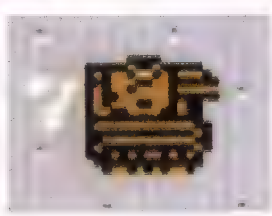
⬆救急車は牛若くん。色白で美形。性格もいいの。恋人募集中。



⬆装甲車の男、ジャックくん。すばしっこいのよ。



⬆パンサーのピーターくん。彼ってばすっごいハンサムボーイなの。



⬆タイガーはフッドくん。ちょっとはすに構えた感じがイカすわ。



⬆お次は一本釣りくん。ヘンな名前？ んなことないわよっ（怒）。



⬆最後はロココ様。一番美しくて最強なの。うっとり。

俺はO.J.シンプトン。知ってると思うがプロのフットボール選手さ。みんなは俺のことをO.J.って呼んでいる。

今日は『ジョーモンタナフットボール』について書いてくれって頼まれたんだが、それには大学時代のダチ公ジョージの話をしないわけにはいかないんだ。

ジョージとは大学のフットボールチームで同じポジション、RB(ランニングバック)をやってた仲で、一番仲のいい白人だった。俺が今までに見てきたなかじゃあ、ジョージは最高のRBだった。どんな黒人よりも速かった。今はプロでリーディングラッシャーになった俺でさえ、あのころはヤツの足元にも及ばなかったな。

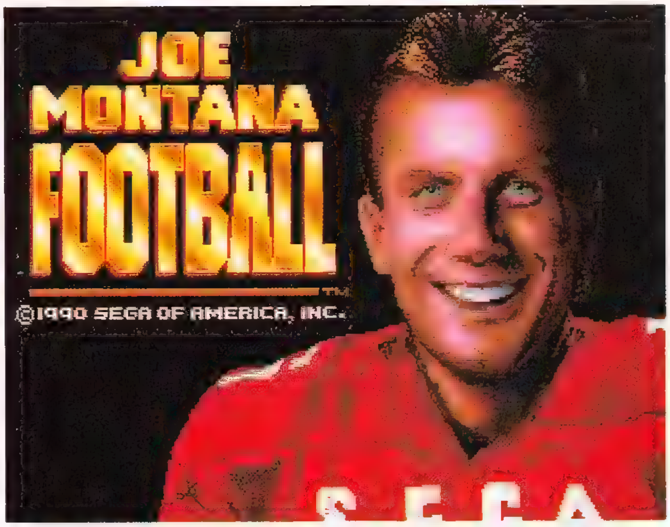
だから、1年生のときはいつもスターティングRBはジョージで、ヤツが疲れたときしか俺の出番はなかったんだ。

だからかもしれないが、ジョージはいつも俺によくしてくれたよ。「ラインバッカーが来たら、足じゃなく顔でフェイクするんだ」なんて、よく俺にコーチしてくれたもんさ。

だが、ジョージはプロに入ることもできなかったんだ。ハイズマンも夢じゃねえってくらいジョージの調子が上がってた、大学2年のシーズン終盤に起きたある事故のせいで。

オハイオとの試合で、勝てばボウルゲームに出られるかもしれないっていう試合でのことだった。

点差は6点。ひとつタッチダウンを取れば逆転できる。が、もう第4クォーターで残り時間は5分を切っていた。味方のディフェンスチームが敵のパスをインターセプトして、敵陣40ヤードのところからウチの攻撃になった。



ジョーモンタナフットボール

MD メガドライブ	スポーツ	カートリッジ
	セガ 発売中 6000円	4メガ

サイドラインにパスを通して、あと25ヤード。オフタックルを突いたが、ゲインはなし。そこで左オープンにジョージが走った。

ジョージはボールを受け取るとサイドライン沿いに一気に加速し、ラインバッカーの脇をツバメのようなスピードですり抜けて行った。やった、逆転だ! と誰もが思ったとき、敵のチームのイカれポンチのクソ野郎の控え選手が突然ベンチを飛び出し、全力で走るジョージの足を引っかけたんだ。

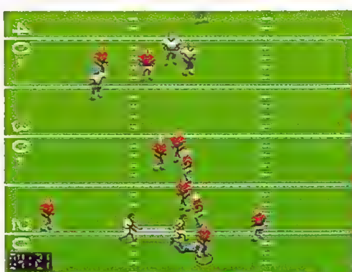
ジョージの体は大きく宙を舞い、敵のベンチのゲータレイドタンクに突っ込んだ。

バラバラに砕け散ったゲータレイドタンクの破片のなかに、ジョージはかすかな息をしながら横たわっていた。ゲータレイドでズブ濡れになって。

それから2年間ジョージは眠り続けた。ただ、かすかな息だけをしながら……。

来る日も来る日もジョージの容体に変化はなかった。医者も一生このままかもしれないって言ってサジを投げた。

いつしか、俺はジョージの寝ている病室にテレビゲームを持ち込んで暇をつぶすようになった。



⬆守備時の喜びはインターセプトとクォーターバックサック。それにハードタックルで敵にケガをさせること。

⬇リバースやフリーフリッカーパスなどのトリックプレーができるフットボールゲームの出現を待っているぜ。



ジョージのステディー、エレナはジョージの出ていたスポーツ雑誌をパラパラ見たり、編み物をしたりしていた。俺はそれを横目で見ながら『ジョーモンタナ』に熱中してたよ。

"Set, hut, hut……"

っていう声が俺は好きなんだ。プレーを始めるときはつい叫んじまう。エレナもよく声を合わせていたものさ。それにハードタックルされるとタンカで選手が運ばれちまうってのも好きだな。

ただ、うまくプレーできないときは、リバースができないフットボールなんて最悪だぜ、なんて難癖をつけちまうこともあったな。

そんなある日、そろそろ帰ろうかと身支度をして、無言のジョージに、じゃあな、と声をかけ帰ろうとしたときだ。ドアを閉めて出口への通路を歩き出したとき、部屋のなかから、

"Set, hut, hut……"

と声がした。あれ、ゲーム機の電源を切るのを忘れたかな、と思って俺はもう一度部屋に戻った。

電源は切れていた。おかしいなと思った瞬間、再び、

"Set, hut, hut……"

と後ろから声が聞こえたんだ。ジョージの声が。

その後、ジョージはすっかり元気になった。今じゃあ、体も思うように動くようになったし、体を鍛え直してプロに入りたいって言ってる。そりゃあ、難しいことはわかってるけど、俺も精いっぱい応援させてもらうよ。スーパーボウルでヤツと対決したいものだぜ。

『ジョーモンタナフットボール』のことだって? あれは最高のゲームさ。リバースはできないけどね。

O.J.シンプトン(ジェフ加藤)

人生にもサードダウンロングはやってくる

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル　**ファミリーサーキット'91**



前作の『ファミリーサーキット』同様、2DタイプのF１レースゲーム。マシンのセッティングが細かく、マニアックにできるのが特徴。コースもよりリアルになった。難易度はちょっと高め。
ナムコ　発売中　7800円

ギア比の設定がわからなかった

水ピン　前作と比較して、『'91』はどうだった？　名人はおもしろいと思った？

毛利名人(以下名人)　うん。前作よりはぜんぜんいいよ。すべての面でパワーアップしてるからね。前作との最大の違いってのは、コーナーの脇っちょにあった障害物がなくなったこと。

水ピン　そうそう。どんなによいタイムで走っていても、あれに当たったら一巻の終わりだったもん。オレなんて、いつもドカーンで終わりだった。リタイヤばっかり。今回はそれがないからいいね。

名人　あれはショックが大きかったよ。でも、全体的に親切になったとまではいえない。いろんな面で緻密になっているのが、『'91』だね。たとえばさ、アクセルよりハンドル操作に重点が置かれるようになっている。だから初めてやる人なんかは、だいたいハンドルを切りすぎちゃってクルクルとスピンしちゃうのよ。

水ピン　初めてやったときって、一度止まっちゃうと再スタートがスンゲー難しかったよね。リバースギアも使わなきゃいけないし。

名人　そうそう。ハンドルさばきに微妙なコントロールが必要になったんだよね。それからさ、セッティングも細かくできるようになった。それはいいんだけど、ギア比なんてサッパリわかんないよ。

水ピン　ああ、ギア比ね。あれはわかんなかった。

名人　カーグラフィックなんかには自動車のギア比ってのが載ってるけど、あの数値のなにをどう変えればどうなるのかなんて、わかんないよ。だから、手探りで数字を変えていって、その良し悪しで決めるしかない。しかも取り扱い説明書にもギア比が変えられますよ、ってことぐらいしか書いてないからぜんぜんわからなかった。

水ピン　名人はコースによってギア比を変えてた？

名人　うん、変えてたよ。それぞれのコースにあわせていじくってたね。エンジンはいつも一番軽くしてたけど。

水ピン　普通いないよ、そんな人。名人ぐらいじゃないの(笑)。

名人　そんなことないよ。同じシャシーで全戦勝つのは無理だもん。

水ピン　なんかさあ、サンプルが欲しかったな。「こういうコースではこんなギア比がいいですよ」みたいな。でないとついていけない。最初はギア比が変えられることに感動したんだけどさぁ(笑)。

名人　これ以上マニアックにしたら、オレでもついていけなくなるかもしれない。せめて説明書かなんかでフォローしてほしかった。

水ピン　F１のマニアはF１のマニアであって、クルマのマニアじゃないからね。

名人　そうそう。クルマの構造面のことに関して詳しくないとできないレースゲームなんてよくないよ。マニアックなレースゲームは大歓迎なんだけど、ヘンなとこに凝ってほしくない。最低限マニアだったらわかるぐらいのとこまでに、とどめておいてほしいなぁ。

水ピン　でさあ、結果が悪かったときに、セッティングのどこを直せばいいのかわかんないんだよね。

名人　何回も走って探っていくしかないから投げちゃうの。

水ピン　パズルのような。もちろんそういうのを探る楽しみもあるんだろうけど……。

名人　わかってる人だったらあるんだろうけど、普通の人はどんどんドツボにハマっていっちゃう。

水ピン　だから、本当に本気でやんない人にとっては、ただのクソゲームかもしんない。ちょっと買って、気軽に遊んでみようかなって人には楽しめないと思うよ。

名人　どこまでついていけるかっていうゲームだからねえ。まあ、続編を出すとしたら、セッティングを一般人にもわかるような範囲で作ってほしいな。『ファミリー』なんてのは名ばかりで、あんなマニアックなゲームはないよ。

水ピン　あははははは。うまいなぁ。あと、英語で書いてあるのも、わかりにくかったな。オレ、最初コルクトパワーって読めなかったの。

名人　コルケって読んでたの？

水ピン　コルクエとかって読んでた。よくわかんない(笑)。

モナコなら日本一速いぜ！

名人　コーナーの障害物がなくなったのはいいんだけど、フェニックスやモナコなんかの市街地コースの場合、ガードレールにぶつかったら一巻の終わりだよね。自動的にリタイヤになっちゃう。

水ピン　でもさあ、カベの当たり判定は前作ほどシビアじゃないよ。より細かくなってるというか。前作はさ、あんまりスピード出して

リアル指向は歓迎だけど凝りすぎなのはイカンよ



イタリアGPは最高だった
毛利名人

セッティングをリアルにするのはいいけれど、凝りすぎてマニアックになりすぎるのはどうかと思う。ギア比の数値なんてさっぱりワカランよ。自動車業界にいる人でも、わかっている人は少ないのでは？　しかし、今後もヘンに凝ったゲームが出てくるんだろうなー。ま、それはそれで楽しみではあるが。

なくてもドカーンっていっちゃったからね。
名人　ナムコの大会はモナコ、フェニックス、富士だったの？　市街地コースがふたつ？
水ピン　うん、確かそうだったよ。オレはモナコなら日本一速いよ。
名人　へえ～、豪語するねぇ。まあ、やりこんでたもんねぇ(笑)。で、タイムはいくつ？
水ピン　うーん、忘れちゃった。
名人　速いといってもタイムアタックモードでしょ。
水ピン　うん。だから1周だったら日本一速い(笑)。名人はタイムアタックしないの？
名人　するよ。でもメインはワールド・チャンピオンシップだね。耐久レースもするけど。
水ピン　そういえば、『91』には予選がないんだよね。あれは最初ビックリした。
名人　どのレースもフロントロー、ポールポジションからスタートすることができるんだけど……。やっぱり予選もあったほうがいいよ。
水ピン　うん、予選もやりたい。『F1サーカス』なんかだとさ、ポールポジションになったときのうれしさがあるじゃん。
名人　あれは見せ方もうまいからね。TV中継を見まくってる人が作ってるんじゃないの。

当たり判定がないのは大正解

水ピン　名人は『F1サーカス』も好きなの？　どっちがいい？
名人　自分がF1好きってのもあるけど、どちらも一長一短だからなぁ。まあ、この際だから結論から言っちゃうと、どっちも好き。
水ピン　なーんや、それ!!
名人　『F1サーカス』はね、あの狂ったようなスピード感が最高。
水ピン　でも、あれって誰にでもできるゲームじゃないじゃん。
名人　うん、普通の人じゃできないよ。とくに『91』はね。前作よりも格段にスピードが速いから。
水ピン　そのうえクルマとクルマがぶつかっちゃうでしょ。
名人　『ファミサー』のほうは、当たり判定がないからね。
水ピン　オレはないほうがいいな。
名人　そりゃ、そうでしょ。だってねぇ、それをモナコでやったら地獄だよ。ゲームにならない。
水ピン　当たり判定がないことで純粋にコースと戦える。
名人　『F1サーカス』の場合は、敵車と戦うおもしろさもあるんだけど、それを取り入れちゃったらたいへんだよ。『F1サーカス』なんて1台抜くのもひと苦労じゃん。
水ピン　ほとんど運だよね。敵車と当たるか、当たらないかは。
名人　ぜんぜんクラスの違うクルマと走ってるようなもんだからね。そんで、コーナーのスンゲー前でブレーキングするでしょ、あれ。
水ピン　ラインが読めないんだよ。アウトインアウトしないし。
名人　族車の走りみたいに、グンニャグンニャ動いて。
水ピン　おっかねーよ。初心者の運転みたい(笑)。

今回の話題にのぼったソフト

ファミリーサーキット
ナムコ



➡数ある2Dタイプのレースゲームのなかでも、名作との評判が高い作品。敵のマシンに当たり判定がなく、マシンどうしがぶつからないシステムが最大の特徴であり魅力でもある。



F1サーカス'91
ニチブツ

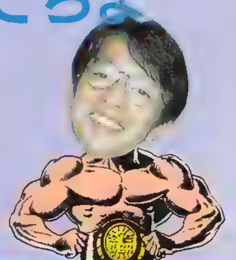
⬅PCエンジンの2DタイプのF1レースゲームを代表する作品。このゲームの常軌を逸したスピード感を超えるゲームは、いまのところない。難易度が高すぎるきらいもある。

テクニックを追究できるのだ

名人　『ファミサー』はそういう要素がないからテクニカルな部分に集中できる。
水ピン　うん。『ファミサー』って運に左右される部分がほとんどないでしょ。タイムがいいか悪いかは、すべて自分のテクニックしだい。そのへんが好きなんだよ。
名人　たしかに敵のクルマに当たらないのはリアルじゃないのかもしんないけど、ほかの部分で十分リアルさを追求してるからね、このゲームは。小さいことだけど、タイヤの動きなんかも細かく微妙に表現されてるでしょ。
水ピン　えっ、そうだっけ？
名人　アマイのう、ピンは。だって前作なんてタイヤが動いてなかったじゃん。『91』は、スタートダッシュするときなんか、後輪がスピンして前輪より回転が速いのよ。
水ピン　そこまで表現されてたとは知らなかった。あと、コースも実在するやつをけっこう忠実に再現してるよね。でもさぁ、なんでチームとドライバーの名前はあんなにテキトーなんだろ？
名人　実在するやつじゃないんだよね。版権の問題なのかね。せめて前作みたいに似ていればいいんだけど、ぜんぜん似てない。デタラメなんだもん。
水ピン　前作ではピケが異常に速かったんだよね。そういったライバルと争う楽しみもあったんだけど、今回のはないじゃん。
名人　マシンのカラーリングならある程度変えられるから、自分のマシンだけはなんとかなるけど。
水ピン　変えられるけどさぁ、フェラーリなら作れるけど、マクラーレンなんかはできないよ。
名人　次回作では、ぜひともそのへんをなんとかしてほしいな。
水ピン　ドライバーの名前を自分でエディットできたりね。

ナムコさん。バイクのレースを出してちょ

個人的には、F1よりもバイクのレースのほうが好き。『F1世界選手権』は見ないけど、毎週日曜深夜の『ロードレース世界選手権』は欠かさず見ちゃうんだよね。ハングオンしたまま後輪を滑らせてのコーナリングはゾクゾクもんだぜ。システムそのままで、バイクレースのゲーム出してくんないかなあ。



水ピン

THE SELECTION Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■悪魔城ドラキュラ
■スーパーファミコン
■コナミ
■10月31日発売 8800円[込]
■カートリッジ
■8メガ

スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』には、新しいフィーチャーが盛りだくさん。主人公シモンの動きにも、いろんなパターンと改良が加えられている。

文：アルツ鈴木

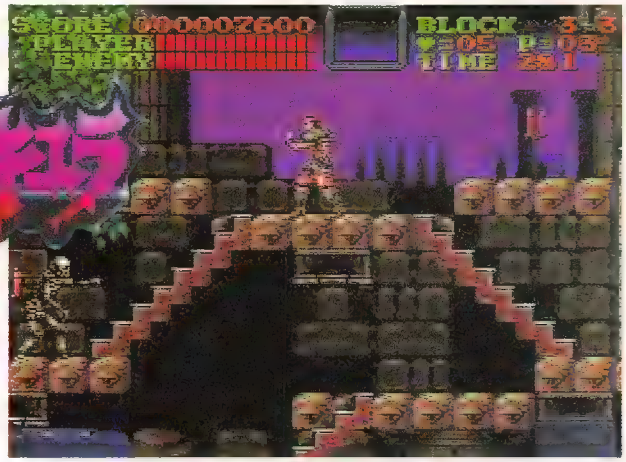
期待の新作

ザ・セレクション

"期待の新作 ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーだ。

動きひとつとってみてもパワーアップしてるぞ

悪魔城ドラキュラ



シモンの動きにも注目してみよう！

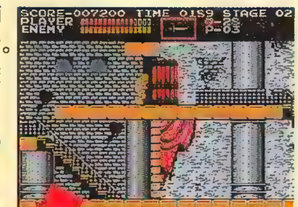
ファミコンの『悪魔城ドラキュラ』に始まり、『ドラキュラII』、『悪魔城伝説』と続いてきた『ドラキュラ』シリーズ。新作が出るたびに、アクションRPGになったり、主人公キャラを替えられるようになったりと、新しいフィーチャーが盛り込まれてきた。当然、今回のスーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』にも、前3作にはなかった新しい要素がある。今回のセレクションでは、この新しい要素のなかから、シモンの動きに注目して紹介していこうと思う。

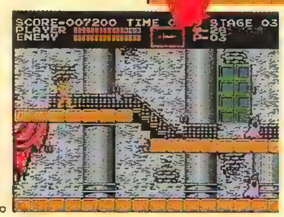
基本的なシモンの動きの変更点は、下に紹介した4つの動作だ。この4つの動作ができるようになって、ゲームにさらに奥行きが出てきたと言えるだろう。ただ、前3作を遊び込んできた人のなかには、操作面での変更があるために、かえって遊びにくくなってしまったと感じる人もいるんじゃないかな？　ま、すぐに慣れちゃうとは思うんだけどね。

また、シモンの動きには直接関係ないんだけど、あの扉プレーがなくなってしまったのには驚かされた。扉プレーとは、面クリアーのときに扉を開けていく、あのデモシーンのことだ。詳しくは右の解説を見てくれ。

なつかしの扉プレー！

面クリアー時に扉を開けて次の面に進むあの動作、あのデモシーン。ほんの2、3秒ほどの出来事なんだけど、これがあるとないとでは、大違いなんだよね。あのデモを見ると、よし次の面もがんばるぞ！って気持ちになれるのだ。しかし悲しいことに、スーパーファミコン版には、この扉プレーがない。面の構成上、しかたなかったのかもしれないが悲しい……。



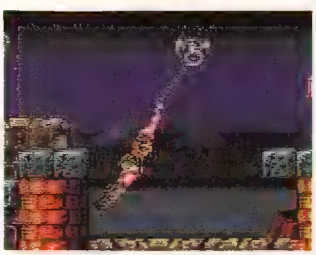


⬆苦労の末、やっと面クリアー。目の前にある扉をドコンと開けて……。

⬅次の面にやってきた。うん、充実。ちなみに写真はファミコン版だぞ。

スーパーファミコン版ならではのニューアクション

ぶらさがり



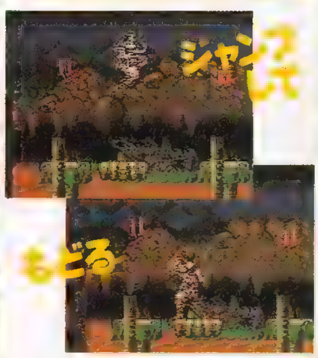
まるで『インディ・ジョーンズ』のように、ムチを突起物にひっかけてぶらさがることができるようになったのだ。床がないところを飛び越えるために使う技なのだ。✚ボタンの左右を押せば、ふりこのように体をゆらすことができるぞ。

しゃがみ歩き



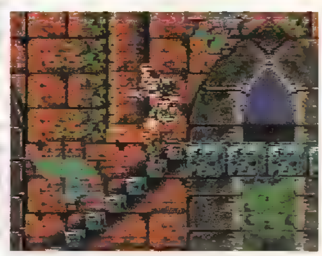
ファミコン版のときから、シモンはしゃがむことができたが、しゃがんでいるときは移動できなかったのだ。しかしスーパーファミコン版では、しゃがんだまま歩けるようになったぞ。しゃがんで進まなければならないところもあるぞ。

ジャンプ反転



前3作では、シモンが一度ジャンプすると、もう方向転換できなかったよね。しかしスーパーファミコン版では、それができるのだ。

らくらく階段



『ドラキュラ』シリーズでの要注意点は、階段から落ちること。階段から落ちたら一発で死亡だったからね。でも今度は、階段から落ちにくくなっているんだよね。✚ボタンの左右を押しているだけで、らくらく階段が上ぼれちゃうのだ。

THE SELECTION
Since 1991
We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■ダンジョンマスター
■スーパーファミコン
■ビクター音楽産業
■11月発売　9800円
■バックアップカートリッジ
■8メガ

今号から3週連続で、『ダンジョンマスター』の勇者についての解説をしていく。まず今回は、パーティーを編成するための基礎知識について説明しよう。

文：田原誠山

Dungeon Master



洞窟講座第3回

勇者たち＜＜

レベル1、24人の勇者が復活の刻を待っている

『ダンジョンマスター』では、洞窟の各階のことを"レベル"という言葉で表現している。もっとも浅い階がレベル1であり、地上から遠のくにつれてレベル2、3……と数が増えていく。

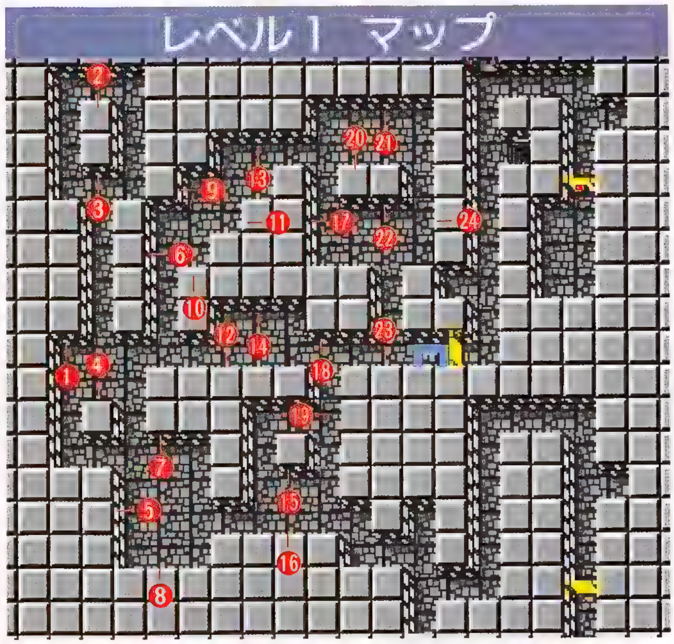
さて、『ダンジョンマスター』の世界に足を踏み入れたプレーヤーが最初にすべきことは何か？　それは、自己の分身となるキャラクターの選択、およびパーティーの編成である。パーティーの人数は最大4人まで。レベル1、勇者の館と呼ばれるエリアにおいてこの4人を選び出すことが、長い冒険を始めるための最初の儀式なのだ（参考までに言っておくと、キャラクターをひとりしか選ばなくてもゲームを始めることはできる）。

勇者の館では、壁に24重の鏡が点在しており、それぞれに勇者の魂が封じ込められている。24人の内訳は、男、女、老人、青年、子供、……さらに人ならざる者までを加え、まさしく24様といった趣さえ感じさせる。

さて、勇者の館を含むレベル1の構造は、右のマップのとおりである。それぞれの数字の位置にどんな勇者が眠っているのかについては、次回のこの講座に譲ることとしよう。



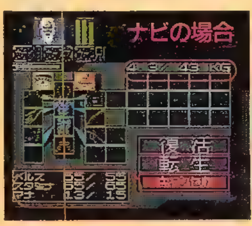
⬆魔法の鏡に閉じ込められた24人の勇者が、プレーヤーを待っているのだ。



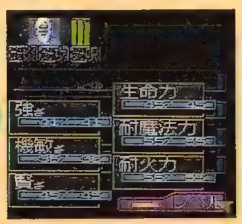
壁　扉　プレッシャープレート
下だり階段　再生の祭壇　鍵つきの扉

勇者の能力値の意味

魔法の鏡にカーソルを合わせることで勇者のステータスを、さらに目のアイコンを指定することで勇者の能力値を見られるようになっている。能力値は、強さのように従来のRPGでおなじみになっている項目から、ロードのような珍しいものまで、かなり細かく設定されている。これらの能力値にプレーヤー自身の判断力と推理力が加わったとき、血のかよった勇者が生まれることになる。



➡アイテムやヘルスを表示するインフォメーション画面。



⬅さらに細かい能力値を表示する画面（能力値画面）も用意されている。

ヘルス	多くのRPGでヒットポイントと呼ばれているもの。この値が0になるとキャラクターは命を失い、骨になってしまう。
スタミナ	精神的な強さを表わす。この値が最大値の半分以下になると、キャラクターの能力が全体的に低下してしまう。
マナ	いわゆるマジックポイント。呪文を唱えるたびに減っていく。
ロード	持ち運べるアイテムの最大重量。荷物が重くなりすぎると移動速度が遅くなる。レベルアップにともなってロードの上限も上がる。
強さ	武器による攻撃力と体の頑丈さを示す数値。
機敏さ	攻撃の命中率と回避率に関係する。移動速度には無関係。
賢さ	頭のよさ。マナの回復スピードと魔法の習得のはやさに関係する。
生命力	この値が高いとケガをしにくくなり、治癒の速度も上がる。
耐魔法力	魔法による攻撃に対する抵抗力を表わす。
耐火力	火に対する抵抗力を示す数値。高いほどよい。

Coming Soon 最新ゲーム大紹介



ONE POINT
最大4人まで楽しめる、ほのぼのボードゲーム。いろんなイベントがあり、ワイワイ遊べちゃう。

SF スーパーファミコン	ボードゲーム	カートリッジ
	エポック社 12月発売 8800円	4メガ

ちびまる子ちゃんの世界そのまんま!

ちびまる子ちゃん 「はりきり365日」の巻

あの『ちびまる子ちゃん』が、スーパーファミコンのボードゲームになって登場するぞ。ルーレットを回してコマを進めていく、すごろくタイプのゲームだ。もちろん、コマはまるちゃんだぞ。ボードは1月から12月までのカレンダー。1日、2日……と、各日付がマスになっているのだ。マスに止まると、各種イベントがあり、得点がもらえたり失ったりする。ゴールした時点で、その得点が一番多い人が勝ちとなるのだ。また、4人まで同時プレーが可能。友だちとワイワイ遊べちゃうのだ。

楽しいイベントがいっぱいだ!

ゲームの背景となる毎月毎月のカレンダーには、海や運動会の会場など、その月々の風物が描かれている。もちろん、ひとマスごとのイベントも、季節感あふれるギャグまじりの楽しいものになっているのだ。とかく単調になりがちなすごろくタイプのゲームを、この楽しいイベントが盛り上げてくれるってわけだ。そのうち、すべてのイベントが見たくなるぞ。



⬆10月には運動会がある。イベントは穴掘りだ。いろんなものが飛び出してくる。



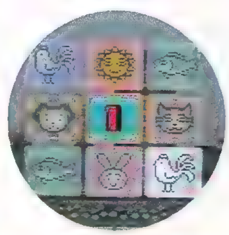
➡6月は、あじさいとかたつむりの月なのだ。



⬆まるちゃんはひとり、静岡のおばあちゃんのところへ出かけてゆくのだった。

最大4人でプレーできるぞ

このゲームは、ひとりから最大4人までの同時プレーが可能なのだ。ひとりから3人でプレーするときはコンピューターとの対戦になるわけだ。コンピュータープレーヤーの人数は、ひとりから3人まで選択ができる。ただし、人とコンピューターを合わせて4人までなんだけどね。できるだけ多人数で遊んだほうが楽しいぞ。



⬅これがルーレットだ。キミの運命は、ルーレットの目だけが知っているのだ……。



⬆最低、プレーヤーひとりとコンピュータープレーヤーひとりで遊べるのだ。



⬆ゲームを始める月と、プレーする期間を設定することができるのだ。

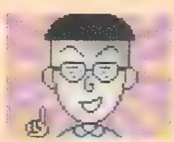
おなじみの顔ぶれが登場!!



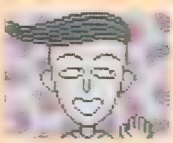
⬆この人は、もうおなじみのちびまる子ちゃんこと、さくらももこちゃんだ。原作のまんがの主人公であると同時に、このゲームの主人公(コマ)でもあるのだ。原作の絵がシンプルだっただけに、ゲームのグラフィックになっても、そのままの雰囲気があるね。



⬆まるちゃんの親友のたまちゃんなのだ。



⬆丸尾スエオくん。ズバリそうでしょう!!



⬆キザなお金持ち、花輪くんも登場するぞ。



⬆みざわさんは、まるちゃんのライバル!?

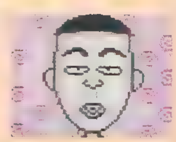
まだまだいるのだ!



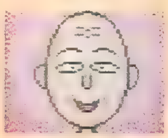
⬆いつもやさしく(?)まるちゃんを見守っていてくれるお母さん。



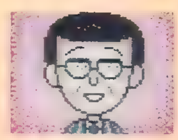
⬆やさしいまるちゃんのお姉さん。でも怒るとコワーイのだ。



⬆いろんなアイテムをくれるはまじ。けっこう役に立つやつなのだ。



⬆おじいちゃんは、ゲーム中でもまるちゃんと大活躍するぞ。



⬆先生も登場する。いやな宿題を出して、まるちゃんを苦しめるぞ。

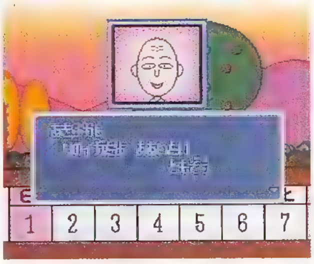


⬆謎の宇宙人現わる！いろんなトラブルをプレゼントしてくれる!?

季節感あふれるステージ画面



⬆7月はやっぱり海だね。後ろ姿のまるちゃんが見えるぞ。じつはこれ、1回休みのときに見られる画面なんだよね。



⬆秋は気持ちのいい季節。ついついおじいちゃんも一句読んでしまう"穴掘りゲーム"で、宝物を見つけよう。

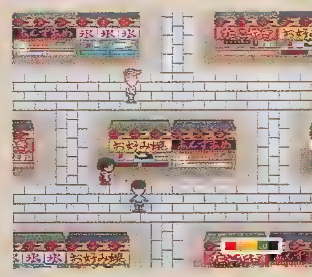
ゲームの舞台となるボードは、1年12ヵ月のカレンダーになっている。このゲームの特徴は、ボードの背景が、その月その月のイメージにあったグラフィックになっているところなのだ。たとえば10月は運動会、12月はクリスマスといった感じだ。もちろん『ちびまる子ちゃん』にふさわしい、ほのぼのとしたかわいい絵だ。



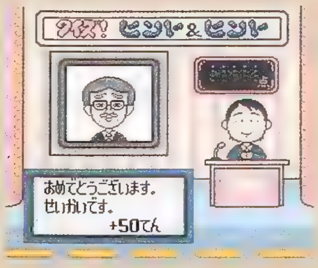
⬆2月は雪の月。スパイクシューズを手に入れないと、坂道ですべって転んで、前に進めないのだ。やっべー！　何よりも先にスパイクシューズを買おう。

ミニゲームもあるぞ

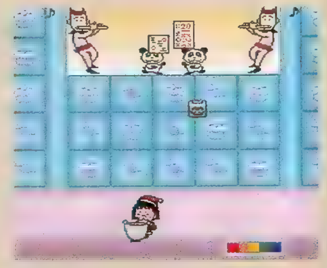
このゲームには、ところどころにミニゲームが盛り込まれているのだ。楽しく遊べて、しかも点数が稼げるという一石二鳥のコーナーなのだ。ミニゲームには、いろいろな種類があるぞ。"人物当てゲーム"や"3目並べ"など、頭の体操的なものから、"クリスマスプレゼント落下ゲーム"や"縁日鬼ごっこゲーム"などのアクションゲームまであるのだ。対戦プレーで盛り上がることうけあいだ！



⬆お祭りで迷子になってしまった友だちを探すゲームになっている。もちろん点数ももらえるのだ。うれしー！



⬆拡大機能をフルに活かした"クイズ＆ヒントゲーム"。正解すると、なんと50点のボーナスがもらえちゃうのだ。これでアイテムがたくさん買えるぞ。

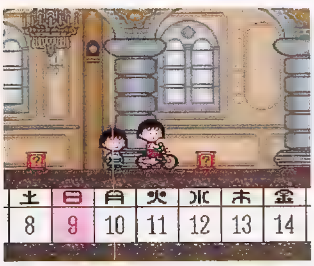


⬆降ってくるプレゼントを受け止めるゲームだ。クリスマスの夜に楽しめるぞ。うまくいけば、点数がもらえちゃう。ひとつも落とさないようにしよう。

毎日がイベントだ



➡ロケットに乗って飛んでくるまるちゃん。なんともいえぬ表情だ。



⬆8月は怪しい洋館のなかを進むのだ。なんか不思議なことが起こりそうな予感。

やはり『ちびまる子ちゃん』の世界であるために、なにかと奇想天外なイベントが多い。インチキおじさんやら宇宙人なんかが登場して、とっても不思議でシニカルなイベントなのだ。スーパーファミコンのグラフィック性能を活かしたアニメーションも見ものだぞ。友だちと競走するより、イベントを見てるほうが楽しかったりして。







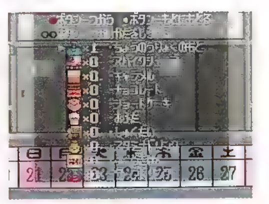
⬆➡インチキおじさんが現われたり、ゾウに襲われたり、インカ帝国の秘宝を発見したり……。なにかと波乱万丈なまるちゃんの私生活……っ!?

アイテムを使おう！



⬆雪道は滑りやすいので、スパイクシューズが必要になってくるのだ。

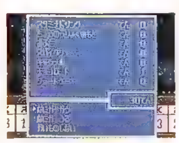
ゲームには多くのアイテムが登場する。たとえば、ルーレットの目の倍進めるショートケーキや、1回休みにならなくなるスタミナドリンクなど。異次元に行かれる薬や、ルーレットの回転を遅くする超能力の素なんてのもあるぞ。



⬅こんなにたくさんのアイテムが登場するのだ。



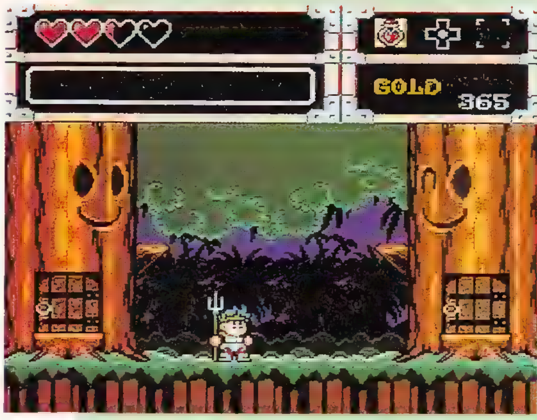
⬆あれれ？　なんかヘンだなぁ？　ここはいったい、どこなんだろう……？



⬅アイテムは、うまく使えばとても便利。点数を払って買うことができるのだ。買いすぎに注意。



⬆やったね！　ゴールイン。トップでゴールすると、200点もらえるのだ。



ONE POINT
かわいらしいグラフィック。雰囲気満点の美しい音楽。セーブもできるので、ゆっくり遊べる。

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ 10月25日発売 7000円	5メガ

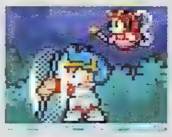
不思議少年の不思議な旅

ワンダーボーイV モンスターワールドIII

あの名作アクションゲームの『モンスターランド』の続編がメガドライブで登場。前作のような制限時間がなくなったり、謎解きが増えたりと、よりRPG要素がアップした。もちろんアクション度のほうも、本格的な仕上がりだ。オプションのように主人公についてまわる、お助けキャラや街の人との会話など、新システムもいっぱい。巨大なボスキャラも登場するのだ。またまた、おびやかされたモンスターランドの平和を守るため、剣も魔法もまだまだ半人前の勇者シオンは旅立つのであった。

STORY

伝説から数百年後、平和になったモンスターランドに、シオンという男の子が父親と暮らしていた。ある日プラプリル城に出かけ大怪我をして帰ってきたシオンの父は、新な敵の出現を教え、シオンが15歳になったら旅立つよう命じ、息をひきとった。そして シオンは15歳を向かえたのである。



装備できる武具は4種類


WEAPON
武器は大きく分けて剣と槍の2種類があるのだ。早めに攻撃力が大きい武器を手に入れていこう。


SHIELD
盾はダメージを少なくしてくれるほか、敵が投げてくる飛び道具や弾を完全に防いでくれるのだ。


ARMOR
敵からのダメージを軽減してくれる鎧。武器と違って地味なので、装備し忘れないよう注意しよう。


BOOTS
高いブーツほど、履くと足が速くなるのだ。また水のなかで速く進めるブーツなど特殊なものもある。

槍や矛はわりとすごいのだ

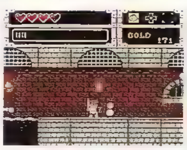
槍系の武器はリーチが長いし、✚ボタンの上とBボタンを同時に押すことによって回転攻撃ができるのだ。盾が持てないけど回転中は敵の弾もはじき返せるから大丈夫。



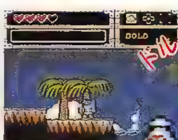


敵を倒してゴールドを集めろ!!

多彩な敵に対し、強力な武器防具がほしい。それには先立つものが必要。いくらあっても困らないから、どんどん集めよう。



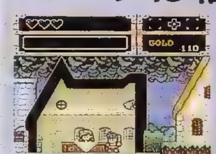
⬆しばらくすると消えるので、すぐ取ろう。


⬆たまにハートを出す敵もいる。

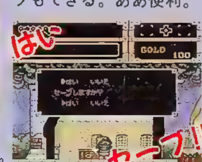

ドル袋もあるよ

セーブは宿屋でね

宿屋に泊まるとバイタリティーとマジックポイントが回復するほか、セーブをすることもできるのだ。死んでしまったりコンティニューするときは最後にセーブした宿屋から再開するので、こまめにセーブしよう。備えあれば、憂いなしなのだ。



⬆宿屋はどこの村にもあるのだ。世話になります。



⬇体力も回復するしセーブもできる。ああ便利。

魔法とアイテム使いかた講座 第1回

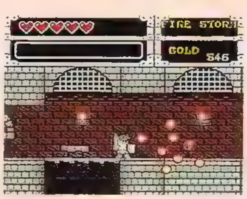
みなさんこんにちは。今日は魔法とアイテムの使い方を勉強しましょう。魔法やアイテムを選択したのち、Aボタンと使いたいものをセットした方向の✚ボタンを同時に押すだけです。できましたか？　魔法などは緊急時、すぐ使えるように準備しておきましょうね。ではまた来週。



⬅まず、使いたい魔法やアイテムを決定します。

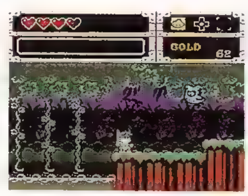


⬅次に画面右上の十字の左右にセットしまして。

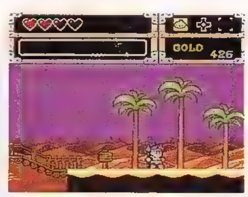


⬅使用しますと、ハイッこのとおり。拍手、拍手。

こんな世界もあるのだ



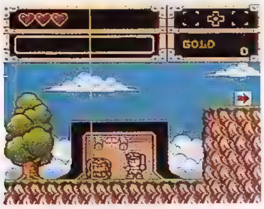
⬅うっそうとしたジャングルは危険がいっぱい。

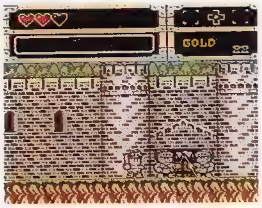


⬅マーム砂漠。灼熱の太陽が旅人の体力を奪う。

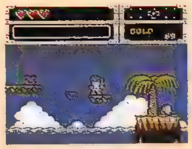
シオン、プラプリル城へ向かうのこと

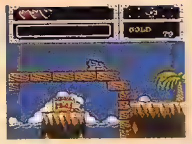
占いオババの話によると、どうやらプラプリル城の姫がさらわれたらしいのだ。城に着いても、なかには入れてくれない。かわりにアルセイドという村のことを教えてくれた。そっちへ行ってみよう。


➡オババがファイアストームと復活の薬をくれた。


⬅頑固そうな兵士が門に入れてくれない。けち。

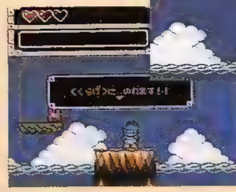
海上

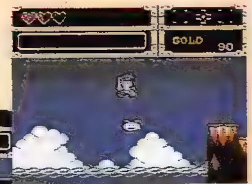

⬅南国サルカニ合戦な感じの海上。


➡宝箱だあ。でもまだ取れないの。

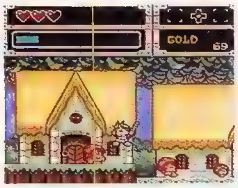
くらげジャ〜ンプ

➡どうしても進めない崖があった。途方に暮れていると……。




⬅ほらこのとおり。立札にはヒントが隠されているので注意。

アルセイドはキノコでいっぱいのこと


⬆キノコたちはたいして強くない。焼いたらおいしい？

アルセイドに到着。ここは妖精の村。のはずなのに、村のなかはキノコのモンスターでいっぱい。なんで？　とりあえず装備を整えてから情報収集をしよう。



宿　屋

村に着いたら、まず初めにここに泊まっておこう。

武器屋

ここは鉄の櫂がお買い得。余裕があったら鎧もほしい。

女神像
村のまん中に並んで立っている謎の女神像。ここでなにかをすると、ある場所へ行けるというのだけど？

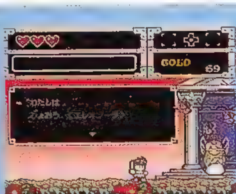
ソニアの家
ここはオカリナの妖精ソニアの家。彼女はいろいろなことを知っているので、行きづまったら訪ねてみよう。

薬　屋

バイタリティーが2目盛り分回復する薬が売っている。

妖精の女王エレオノーラ

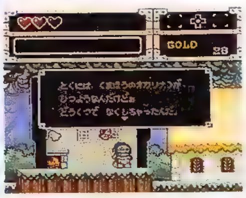
花が咲き乱れる、妖精の女王エレオノーラの結界。彼女は、アルセイドのキノコたちが東の洞窟からやってくることを教えてくれた。おまけにシオンのお供として、側近の妖精プリシラをつけてくれた。



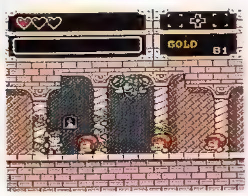


⬅彼女は敵を攻撃したり隠れハートを出したりしてくれる。

魔法のオカリナを見つけるのこと


⬆ええっ。封印を解く魔法のオカリナを洞窟でなくしたって？

⬇これが問題の洞窟。洞窟というよりは、お城のなかみたい。

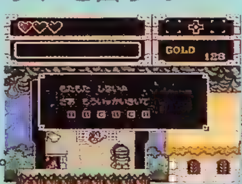




村の異変の元凶は東の洞窟だった。さっそく行ってみたけれど、音符で封印されたドアが開かない。ソニアの話によると、魔法のオカリナが必要らしい。オカリナを探そう。

ソニアにオカリナを習うのこと

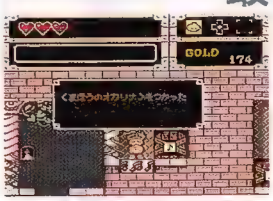
オカリナを見つけてソニアのところに持って行った。封印されたドアは、あるメロディーを吹くことによって開くらしい。ソニアが教えてくれるとおり、実際にボタンを押してメロディーの練習をしよう。

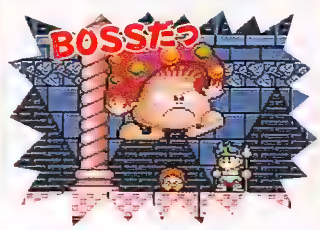

⬆ソニア先生に怒られているの図。ソニアが"はい"と合図したらタイミングよく吹こう。

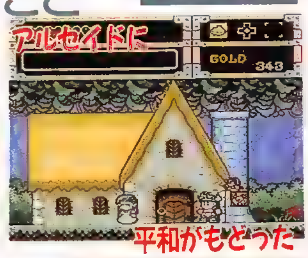



⬆何回も何回もオカリナを吹いた後、やっと免許皆伝してもらったの図。夕日が目にしみるぜ。

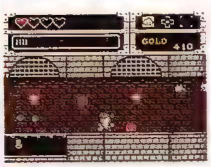
最初のボスと戦うのこと


⬆さあ特訓の成果を見せてやる。





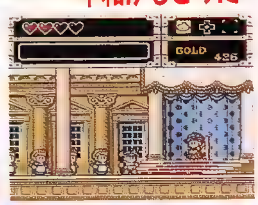
地下水路で姫君を救うのこと


⬆じめじめしているうえに敵がいっぱい。死にそ。

エレオノーラはお礼にプラプリル城の地下水路に案内してくれた。進んでいくと、なんと囚われの姫が。だが銀の騎士が立ちふさがる。

⬇銀の鎧には攻撃が効かない。弱点はどこだ！





冒険はつづく

超過激シューティング
アンデッドライン



ONE POINT
モンスターたちのアニメーションがとても豊富だ。攻撃方法も多彩で、攻略する楽しさがある。

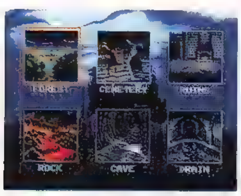
MD メガドライブ	シューティング	カートリッジ
	パルソフト　12月発売　8800円	8メガ

『アンデッドライン』はオドロオドロしいモンスターたちと戦うたてスクロールシューティングゲーム。パソコン版からの移植作品で、モンスターの行動パターンや出現場所にランダムの要素が強いなど、大幅なパワーアップがされている。ステージは全部で7つ。最初に選択できるステージは6つ。その6つのステージをすべてクリアーすると、最終ステージをプレーすることができる。各ステージには多種多彩なモンスターや罠が仕掛けられていたりと難関続き、ボスキャラも個性的なものばかりだ。

鍛錬せいやっ!!

ゲームをスタートさせるとステージ選択画面になる。どのステージからプレーしてもクリアーすることが可能だ。パラメーターセット画面では、主人公レオンのレベルを上昇させることができるぞ。





➡ステージ選択画面。どのステージからはじめるかは、プレーヤー次第だ。



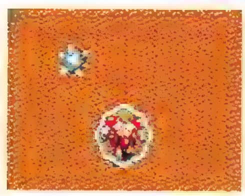
⬆パラメーターセット画面。各ステージクリアー後に、そのステージで天使をいくつ取ったかによってレベルが変わる。

頭使わんかいっ!!

このゲームは、敵を攻撃することだけでなく、防御することも重要だぞ。主人公レオンが装備している盾は前方広範囲を防御することができる頼もしい防具だ。判断よく使用して、敵の攻撃を防ごう。



⬇盾はボタンひとつで操作が可能だ。飛んでくるガラスの破片やボスキャラの攻撃の一部に対しても有効だぞ。



⬆特殊アイテムのアイアンボール。主人公を中心に回転し、敵の弾を防ぐ。



箱の中身はなんやろか!?




ステージのあちこちに置かれた宝箱には、17種類ものアイテムが入っているのだ。弾を当てるとアイテムの種類が次々に変わるぞ。


黒い薬
装備していた武器アイテムを、最初の剣の状態に初期化してしまう。


鉛の靴
一定時間移動速度が遅くなる。取って有利になる場面はない。


斧
斧を数本前方へ投げることができる。最強の破壊力を誇る武器。


青い薬
主人公レオンの体力を、1段階だけ回復することができる。


バリア
モンスターの体当たりを1回、弾などを3回防ぐことができる。


剣
プレーヤーが最初から装備している武器。前方にのみ攻撃可。


ブーメラン
敵を自動追尾する優れもの。投げたあと手元に戻ってくる武器。


赤い薬
取るとダメージを受けてしまうトラップアイテム。体力が減少する。


ダイナマイト
画面上のモンスターや弾を一瞬にして消し去る。宝箱も開ける。


雷撃弾
前方至近距離を広範囲にわたって攻撃可。敵の弾も破壊する。


精霊
プレーヤーの軌跡をたどるオプション。精霊の種類は多種存在する。


黄色い薬
一定時間無敵状態になる。その間は、罠からもダメージを受けない。


宝石
取ると点数が加算されるボーナスアイテム。最後に表示される。


火炎放射
炎を前方至近距離に放射する。炎は一定時間その場で燃え続ける。


投げナイフ
プレーヤーの前後左右を長距離にわたって攻撃可。破壊力は負弱。


ウイングブーツ
一定時間移動速度が速くなる。沼地のなかに入るときなどは有利。

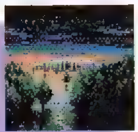


1UP
プレーヤーの残り人数がひとり増える。1ステージに1個のみ出現。

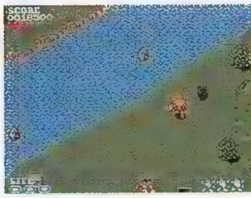
シバキあげたらんかいっ!!

6つのステージはどれも特徴的なものばかりだ。ここでは、そのなかでもとくに個性的なものを選んで紹介するぞ。モンスターに注目だ。

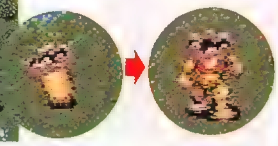
FOREST



草と木が茂る森のステージ。モンスターにも植物系のものが多いのが特徴だ。



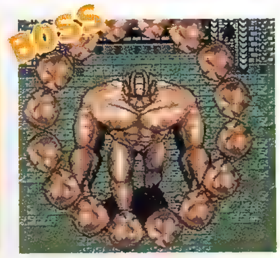
⬆一見穏やかに見える風景だが、どこかにモンスターが潜んでいる。



⬇マイコニッド。植物かと思いきや、いきなり立ち上がるぞ。



➡中ボスのセンチピードだ。踏まれないように注意。

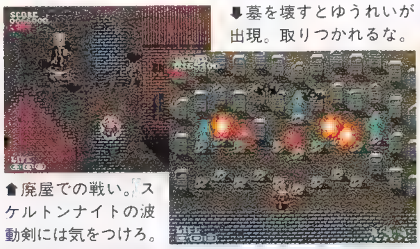


⬅ボスキャラのストーンゴーレム。接近戦は不利、離れろ。

CEMETERY

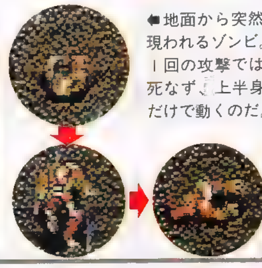


墓場や廃屋のあるステージ。豪雨のふるなか、ゾンビが墓場で主人公を襲う。

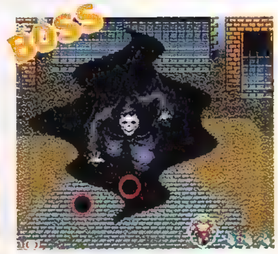


⬇墓を壊すとゆうれいが出現。取りつかれるな。

⬆廃屋での戦い。スケルトンナイトの波動剣には気をつけろ。

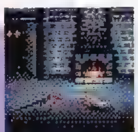


⬅地面から突然現われるゾンビ。1回の攻撃では死なず、上半身だけで動くのだ。

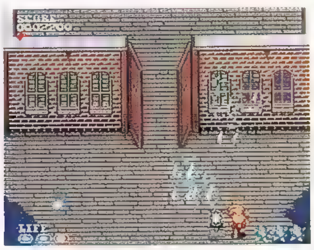


⬅ボスキャラのリッチ。黒い霧に触るとダメージを受けるぞ。

RUINS



中世ヨーロッパ風建物を思わせるステージ。数々の罠が仕掛けられている。



⬅主人公を襲うガラスの破片。ポルターガイスト現象だ。

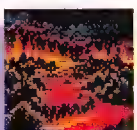


⬆ジェイソン。一度倒しても、もう一度立ち上がって襲ってくる。



⬅ボスキャラのサー・デス。こいつの鎌攻撃は激烈なのだ。

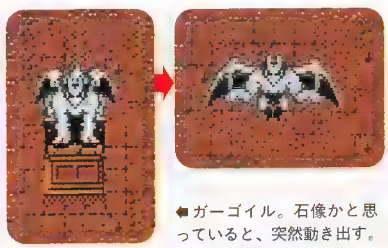
ROCK



岩と炎のステージ。吹き上がるプロミネンス、動き出す石像などが出現する。



⬆プロミネンスだ。気を取られているとザコキャラにやられるぞ。

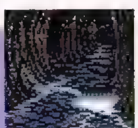


⬅ガーゴイル。石像かと思っていると、突然動き出す。



⬅イーフリート。両手から火炎弾を撃ってくる。

CAVE



鍾乳洞のステージ。鍾乳石や地底湖などがあり、全体的にヒンヤリしている。



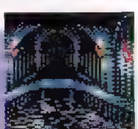
⬇つららが主人公めがけて落ちてくる。

⬆こいつが戦いの元凶、ブラーゼン伯爵なのだ。

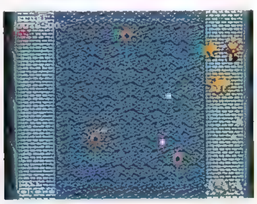


⬇レッドドラゴン。吐き出す炎には注意しろ。

DRAIN



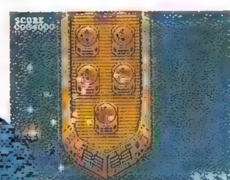
幽霊が出没する下水道のステージ。河をさかのぼる戦艦アルカディアが登場。



⬆この下水道には弾を吐くモンスターがウジャウジャいるぞ。



⬇顔を出しては、弾を3発吐き出すウォーターエレメンタル。



⬆魔軍主力戦艦アルカディア。砲台から怒濤の砲撃をしてくるのだ。



➡戦艦アルカディアの船長。はてさて、いったい誰なのでしょうか？



ONE POINT
かわいいグラフィックに似合わず、内容は本格的なシューティング。敵の攻撃パターンも豊富。

かわいい魔女が大活躍
マジカルチェイス

PCエンジン	シューティング	Huカード
	パルソフト　11月15日発売　7800円	4メガ

メルヘンチックな風景のなかを、魔女修行中の女の子が進む横スクロールのシューティング。自分のミスで禁断の本のなかから逃がしてしまった6人の悪魔を捕まえるために、女の子は愛用のほうきに乗って旅に出る。ふたりの星の精リブルとラブルがオプションになり、攻撃をしたり、敵の攻撃をはじき飛ばしてくれる。敵を倒したときに落としていく宝石を集めて、ステージ中にあるショップでアイテムを買えば、攻撃をパワーアップさせたり、ヒットポイントを増やしたりできるのだ。

アイテムを駆使して戦おう

ステージ中にあるショップでは、いろいろなアイテムを売っている。攻撃力や防御力をアップさせるもの、ライフを回復させるもの、ほうきのスピードを変えるものなどがそろえられているぞ。



⬅カボチャ頭の店主が仕切るアイテムショップ。品ぞろえはかなり豊富だ。

パワフルな武器を一部紹介する

すりいうえい



⬆3方向に玉を発射できるが、威力がやや弱め。

すいんぐ



⬆弾が波打ちながら飛んでいく。威力も強いぞ。

ばうんど



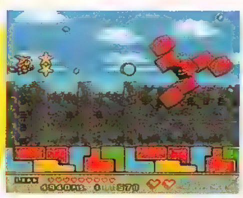
⬆ドーナツのような弾が壁で跳ね返りつつ飛んでいく。

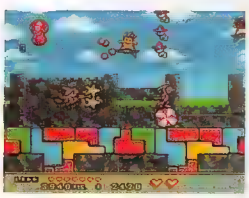
美しいグラフィックに彩られたステージ1～4を紹介だ

ステージ1

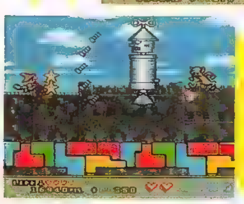
ブロックを組み合わせて作られたようなお城が舞台。人間型の敵キャラが多いのが特徴だ。中ボスはキューブが組み合わさったヤツ。大ボスはロボットを操る不思議な悪魔だ。

中ボス





⬅のっけからこれだけの敵が登場する。画面がとってもにぎやか。



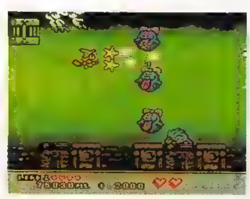
大ボス

ステージ2

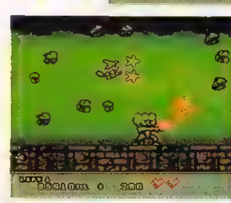
ぼんやりと霞んだ緑の背景が美しいステージ。ハリネズミやうさぎ、クマなど、敵キャラには動物が多い。中ボスは木の実を投げてくるドングリ。大ボスは切り株を操る悪魔だ。

中ボス





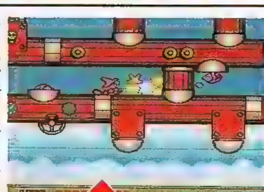
⬅奥行きを感じさせる幻想的な背景が美しい。敵の数もややひかえめ。



大ボス

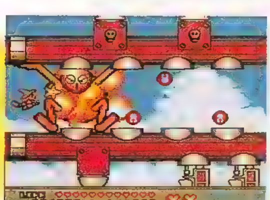
ステージ3

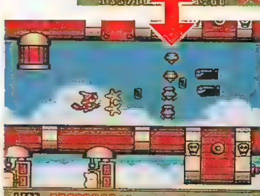
猛スピードで飛ぶ飛行船が舞台。天井と床がせばまったり広がったりする。強制スクロールの速度も速い。大ボスは火の玉を飛ばしてくる悪魔。拡大縮小しながら攻撃してくるぞ。



➡うわ、行き止まりだ！このまま強制スクロールで壁に激突するのか？

大ボス





⬅ここで天井と床が広がってくれるから大丈夫。でも今度は敵が出現だ！

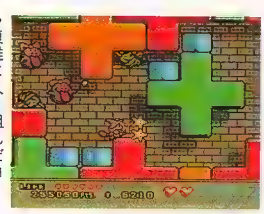
ステージ4

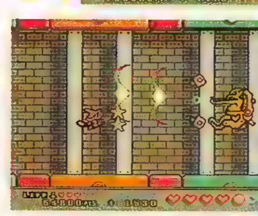
ブロックが組み合わさったカラフルな城のなかが舞台。おもちゃのような敵キャラが多いのが特徴。中ボスは鉄の玉を吐く魚。大ボスは椅子に座ったまま多彩な攻撃をする悪魔だ。

中ボス

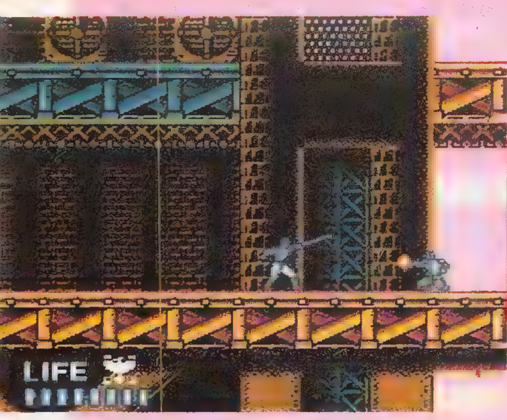


➡複雑に入り組んだコース。壁に当たってもダメージは受けないから安心して。





大ボス



ONE POINT

あの『鳥人戦隊ジェットマン』がゲームに。巨大ロボット戦は迫力満点なのだっ!!

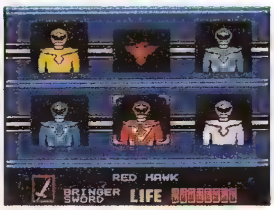
ジェットマンの過激なアクションゲーム
鳥人戦隊ジェットマン

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	エンジェル　12月発売予定　6000円(予価)　2メガ	

全宇宙の支配を企む悪の大帝国バイラムは銀河系の片隅にある小さな星、地球を侵略目標に定めた。そしてこのバイラムの侵略に敢然と立ち向かったのが5人の戦士ジェットマンであった。というストーリーで始まる『鳥人戦隊ジェットマン』。ゲームの特徴は、5人のなかからひとりを選んでステージを攻略するヒーロー選択制にある。各ジェットマンそれぞれが身につけているオリジナル武器を駆使して敵を倒していくのだ。また、巨大ロボット戦のみをプレーできるバトルモードも必見だ。

5人のジェットマンからひとりを選ぼう

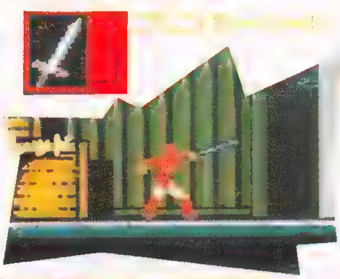
ジェットマンは5人いるが、各ステージで戦えるのはひとりだけ。まずプレーするジェットマンを選ぼう。自分のお気に入りのキャラでもいいし、使用できる武器を考えてセレクトするのもいい。1ステージクリアーすれば、次のステージではまた違うジェットマンを選ぶことも可能だぞ。



⬆まず最初にプレーするジェットマンを選択する。画面下に表示される武器とライフを見て決めよう。

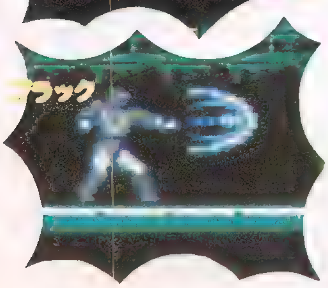
ジェットマンの使用する武器

武器は3種類ありブリンガーソードとウイングガントレットは直接攻撃用で耐久力8攻撃力2の威力。バードブラスターは離れた敵を攻撃できるが間接攻撃のため耐久力6攻撃力1と威力は小さい。











熾烈な6つのバトルエリア

このゲームは、セレクトできる5ステージプラス最終ステージの6つのバトルエリアで構成されている。どのステージにも、最後に巨大ロボットがいるぞ。こいつは手ごわいのだ。



⬅エリアA～Eはどのステージからでもプレー可能だ。





⬅⬇上からの敵の攻撃も加わり、熾烈な戦いが続く。ところどころにあるミニ砲台からの攻撃もイヤラシイのだ。

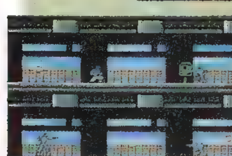
エリアA



⬆➡倉庫街らしきところが、エリアAの舞台だ。後方の敵にも注意。



エリアB





エリアC

⬆1階2階とも、敵の攻撃はシビア。ジャンプのタイミングをはかろう。

エリアD





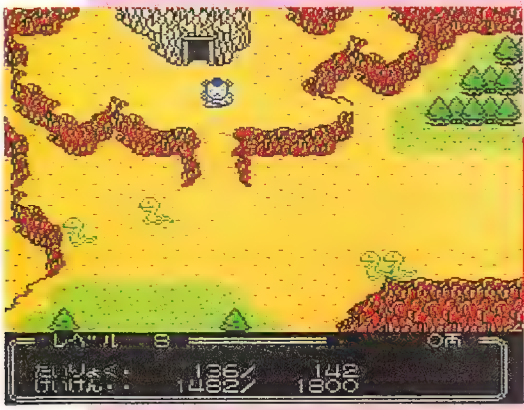
⬆ライフの横にあるのが、スペシャルパワーアイテム。これでスカイアタックができる。





⬆スペシャルパワーアイテムは敵を倒すと出現する。

エリアE



ONE POINT

5つのショートストーリーを違った主人公でプレーするロボットアクションRPGだ。

FC ファミコン	アクション	バックアップカートリッジ
	ユタヤ・バンダイ 10月5日発売 6800円	2メガ

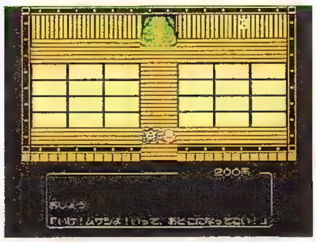
時代劇風アクションRPG

からくり剣豪伝 ムサシロードーからくり人疾走るー

テレビやマンガで人気の『からくり剣豪伝ムサシロード』がアクションRPGになって登場だ。ムサシにコジロー、リョウマやハンゾーといった、時代劇でおなじみのキャラがロボットの姿で活躍。楽しいチャンバラアクションを展開するぞ。オムニバス形式で語られる全5話のストーリーには、それぞれ主人公が設定され、最終話ではアクションRPG初といわれる主人公全員によるパーティープレーが味わえるのだ。今回は第1話から第4話までを、どどーんと紹介してみるぞ。

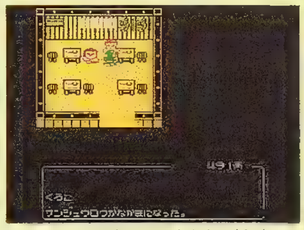
主役が代わるアクションRPGだ

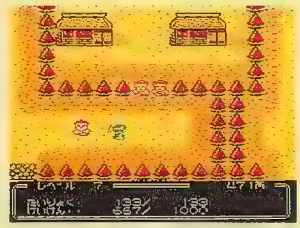
このゲームでは、主人公たちは機械仕掛けの武士という設定で、第1話から第4話まで主人公が違っている。最後の第5話では主人公が総出演、ムサシ以外はノンプレーヤーキャラとなってパーティー構成で進むことになるのだ。



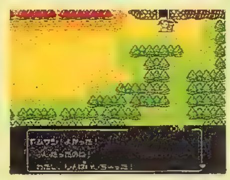


仲間といっしょに冒険だい





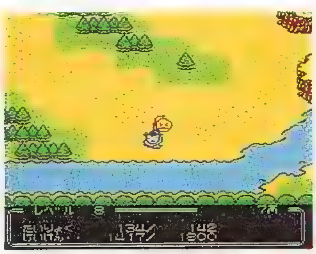
第4話以外でも途中で仲間といっしょにパーティーを組んで冒険することがある。例えば第2話のサンジュウロウがそうだ。ずっといっしょではなく、途中で別れてしまうけど、冒険は楽しくなるぞ。



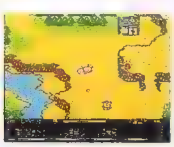
⬅第1話のオツルは仲間になりそうだが、じつは逃げてしまう。

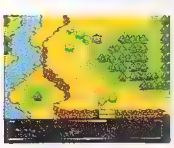
半キャラずらしでレベルアップ

アクションRPGの定番攻撃ともいうべき半キャラずらし戦法が、このゲームでも使用可能だ。この攻撃法は敵が直線的な動きをする場合は有効だけど、変則的な動きをする敵には、す速い剣さばきによる体当たり攻撃で応戦しよう。

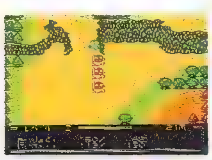


⬆オタマジャクシは直線攻撃してくる。



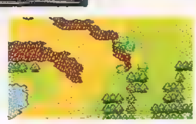


⬅主人公とともに画面がスクロールするが、ときどき画面が切り替わる場所がある。ここは切り替わるごとに敵が出現するのだ。



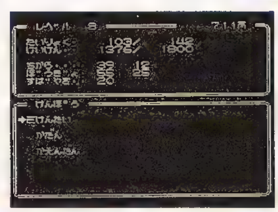
⬅一列でやってくる敵は、半キャラずらし攻撃のかっこうの的なのだ。

➡敵は崖からも攻撃してくるので注意。こちらからも攻撃できるぞ。



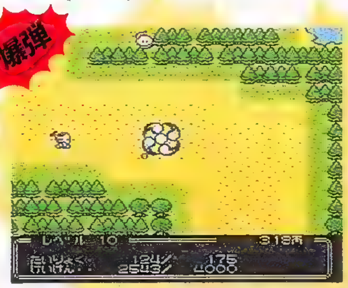
剣法は使い過ぎに注意

主人公はレベルが上がると剣法を覚えていく。剣法は大きな殺傷能力のある飛び道具で、団体の敵を相手にするのにもってこいだ。ただ、使用ごとに体力が減るのでここぞというときだけ使おう。



⬅使用する剣法を装備だ。

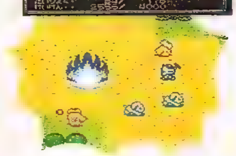
爆弾



と使うと…



体力が減る



第1話 女の子は蛙が嫌いダス

第1話の主人公ムサシが冒険するジパングのなかのミチノク共和国では、最近蛙が大量に発生し、なぜか若くてかわいい女の子が誘拐されるという事件が起こっていた。そして、ムサシの恋人オツルもさらわれてしまったのである。ムサシは、蛙大量発生の謎の解明と、さらわれた女の子救出のため旅立つのであった。



⬆ムサシはやっとオツルに会えたが!?



⬅ここから向こうへ渡るにはがまの油が必要。だけど、どこにある？

ヤなヤツ ヒロノシン



⬆この物語の迷脇役を演じるのがヒロノシンだ。こいつは行く先々でイジワルをするが重要アイテムも持っている。

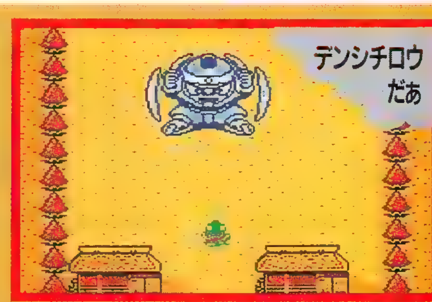
オオガマ出現



⬆途中に出現する中ボスのオオガマだ。強そうにみえるけど、近づいて剣でツンツンするとわりに簡単に倒れてくれる。しかし、この先に本当のボス敵が待ち構えているのだ。







⬆サンジュウロウとともに子供の母親を助けにきたが、じつはデンシチロウであった。

第2話 コジロー用心棒になる

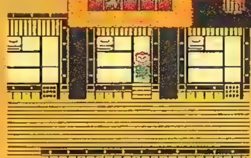
第2話の主人公であるコジローは、剣の腕は天下一品といわれるほどの剣豪だった。コジローはその剣の腕を買われ、まいはまの代表者カンゾーから、用心棒となってヨシオカブラザーズを倒してほしいと頼まれる。依頼を受けたコジローは、10年まえにこの国で起こった戦争の傷跡を体験する。



⬅ダンジョンは体力満タンで入ろう。



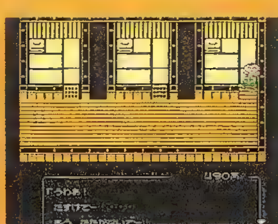
➡扉を開けるにはアイテムが必要。



⬅用心棒だったサンジュウロウを救出した。



⬆この町で話を聞くと、雇ったはずの用心棒が捕まってしまったという。まずは、その用心棒を助けにいこう。



⬅もうひとり、捕らわれていた子供も救出だ！

第3話 とらわれのウシワカ

オワリ連邦にふたりのからくり人がいた。大男はベンケイ、小さいほうはウシワカと呼ばれていた。ふたりはエドトピアで行なわれる武芸戦出場のため旅をしていた途中、薬泥棒に間違われ捕まってしまう。そこでベンケイは真犯人を見つけるべく捜査に乗り出した。



⬅物語はウシワカとベンケイが捕まったところから始まるのだ。



➡ゼニガッタンが、ベンケイの行動の見張り役なのだ。

突然デカキャラ出現

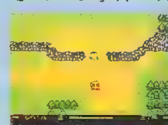




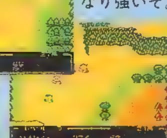
⬆話が行き詰まったら、とにかくいろいろな所で情報を集めろ。

第4話 理想の国ジパング

エドトピアの将軍イエヤスの娘セン姫がサイワイ共和国に遊びにきたのが事件の発端だった。姫はなにものかに誘拐されてしまったのである。この国の元首サイゴウは、さっそく第4話の主人公リョウマを招集し、事件の解明を命じた。時代は革新の波にのまれようとしていた……。



⬅この敵はかなり強いぞ。

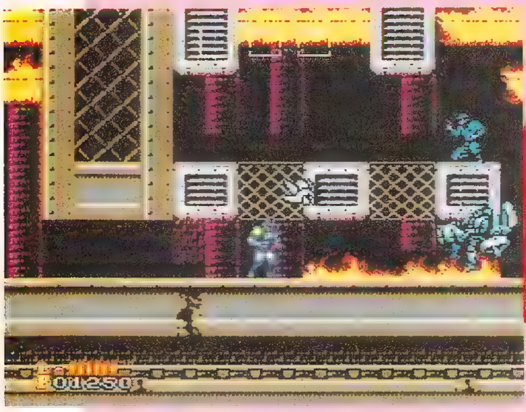


➡兵隊たちも集団攻撃だと手強い。



新撰組ヒジカタ登場





ONE POINT

小気味いいテンポで展開するアクションゲーム。網を利用したジャンプなどの斬新な動きも○。

パンチ主体のアクションゲーム
特救指令ソルブレイン

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	エンジェル　11月26日発売　6000円(予価)	2メガ

8つのステージを舞台にしたサイドビューのアクションゲーム。攻撃の主体はパンチ。これで出てくる敵を殴り倒しながら進んでいく。ステージ途中にあるブロックを破壊すると出現するギリシャ文字(αかβ)を3つ取るとオプションが登場。文字の組み合わせの違いで、8種類のオプションが装着される。オプションは攻撃の補助をしてくれるだけでなく、主人公がオプションにつかまって飛行することもできるのだ。また、網につかまって移動するなどの新アクションも導入されているゾ。

オープニングを紹介だ

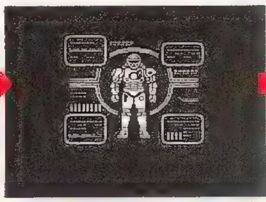
ゲームのオープニングをざっと紹介しよう。指令官らしき人物からオプションの説明があり、その後、主人公の変身シーンへと画面が流れていく。これがまた、ＳＦ映画のノリで、なかなかイカス。

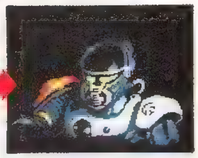


⬅厳しい任務のため、新しいオプションも開発してくれた。これで百人力。



⬆これが普通の状態。ここから変身すると……。

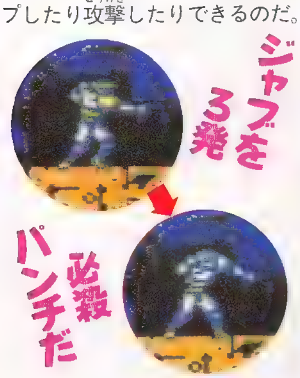


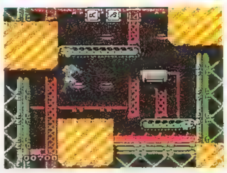


⬆このようになる。さあ、戦場に出かけよう！

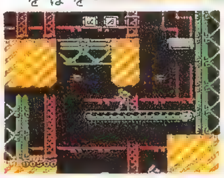
多彩な動きで敵を倒せ

主人公の基本動作は走る、しゃがむ、それにジャンプ。攻撃の主体はパンチ。3発のジャブの後に、より攻撃力の高い、必殺パンチをくり出せる。また、網につかまることができ、その体勢からジャンプしたり攻撃したりできるのだ。

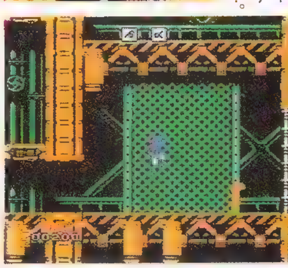




➡落ちるとダメージを受けるところがいっぱいあるぞ。ジャンプを駆使して突破しよう。



⬅勢いよく走る主人公。でも、ベルトコンベヤーの上なので、あまり進んでいないけど……。



➡✚ボタンの上を押すと、網につかまることができるのだ。

オプションを使いこなそう

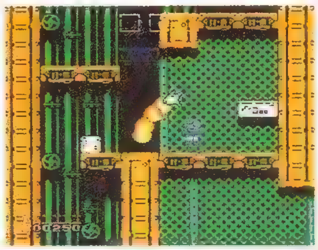
αかβと書かれたアイテムを3つ取ると、主人公の頭上にオプションが装着される。全部で8種類あり、それぞれ違った攻撃で主人公を助けてくれる。主人公はオプションにつかまって飛行することも可能。かなり便利なのだ。



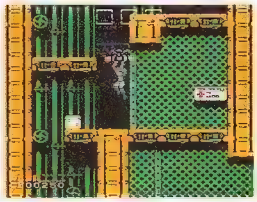
⬅ステージ途中にあるブロックを壊すと、なかからギリシャ文字が出現。



⬆そして、画面上にギリシャ文字が3つそろうと、オプションが装着されるのだ。



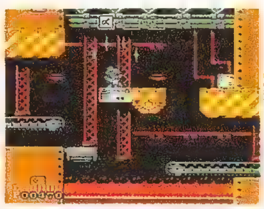
⬆パンチボタンを押すと、オプションもいっしょになって攻撃してくれるのだ。



⬅オプションにつかまって移動することもできる。活用しよう。

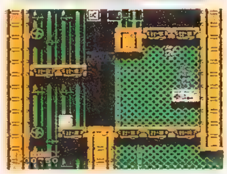
お助けスポットもあるぞ

『ソルブレイン』は、画面左下のライフを示すグラフがゼロになるとゲームオーバーだ。それを防いでくれるのがステージ途中にあるお助けスポット。体力回復やパンチ力アップなどのスポットがある。上に乗ってしゃがむだけだ。



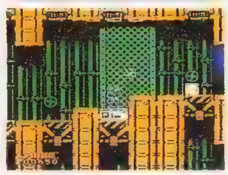
⬅お助けスポットでしゃがむ。これで体力回復。

体力回復



この赤十字マークのついたところが、体力回復スポット。1回しか使用できないので注意しよう。

パンチ力アップ



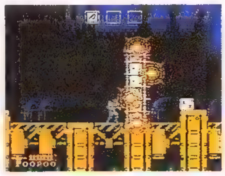
Pの文字が見えるところが、パンチ力アップ。これでここからの戦いが、楽しくなるはずだ。

最初の戦いの場 ステージAを紹介だ!

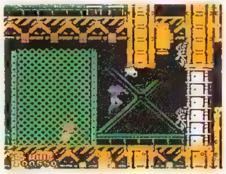
最初の戦いの舞台となるのは、夜の工事現場。ステージ前半は、地上が左右に動き、後半は工事現場の地下へと舞台が移るぞ。網のアクションやオプションの使いかたなどはここで覚えておきたい。ここをクリアーすれば、次からは最終ステージ以外の好きなステージがプレーできるぞ。



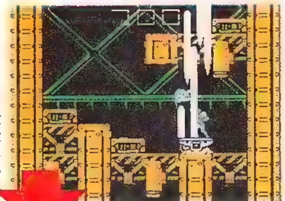
⬆ゲームスタート。ここから右へ進んでいく。最初のステージはそれほど難しくない。



➡ジャンプで越えられないものは、必ずパンチで破壊できる。ガンガン破壊して先へ進め。



⬅ステージ後半、地下深く。敵の攻撃も激しくなってきた。オプションを使って突破しろ。



➡ステージの最後にあるこの台の上に乗る。

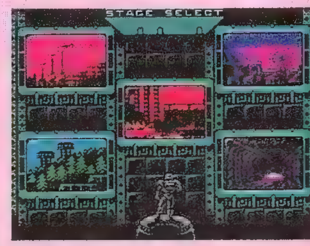
ボス!



⬅すると、ボスとの一騎討ちになる。パターンを覚えてやっつけよう。

ステージAをクリアーすると

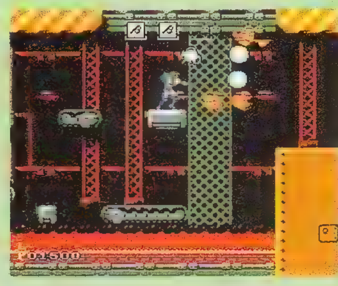
ステージAをクリアーすると、この画面になる。ステージBからFまでの5つの舞台がモニターに表示され、好きなステージを選ぶことができるのだ。



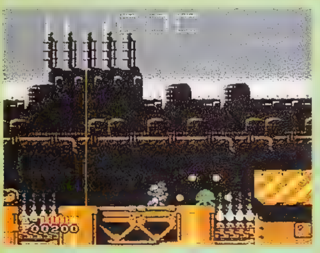
⬆ステージBからFまで、どこからプレーしてもいい。難易度はそれぞれ違うぞ。

ステージB

石油化学工場が舞台になっているステージB。バーナーから炎が吹き出していたり、ドロドロの熔岩が下に流れていたりする。随所にベルトコンベヤーがあり、自由な動きができない。



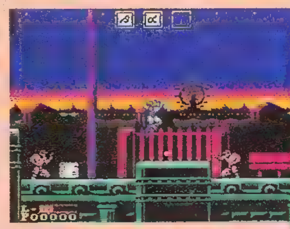
⬆ステージ後半。下には灼熱の熔岩が。画面全体から熱さが感じられるステージだ。



⬆いたるところでバーナーから炎が吹き出している。慎重に行動しなければ……。

ステージE

イルミネーションに照らされた夜の遊園地が舞台のステージE。敵キャラを倒しながら、ひたすら右に進んでいこう。遊園地だから、ジェットコースターのレールの上なども戦いの場になっている。空を飛ぶ機械に乗って攻撃してくるヤツなど、手強い敵まで登場するのだ。



⬅楽しげな風景のなかで、熾烈な戦いが続く……。



⬆ジェットコースターのレールの上。逃げ場がないのに、敵の攻撃は容赦ない。

ステージD

炎に焼き尽くされた都市部が舞台だ。前半は高層ビルや高速道路を背景に、空から降ってくる爆弾を避けながら右へ進んでいく。後半はいたるところで炎が燃えている地下深くが舞台。網につかまってのアクションで迷路状のマップを抜けていくところや、上から降ってくる炎を避けながら走らなくてはならないところなど難しい箇所がいっぱい。炎に触れるとダメージが大きいぞ。



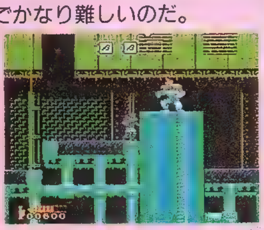
➡空から爆弾が降ってくる。爆風に巻き込まれるとダメージを受けるぞ。



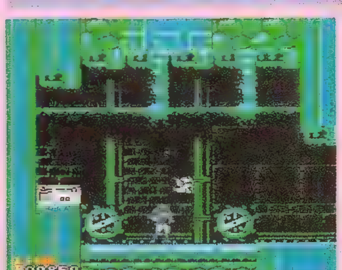
⬅ステージ後半。迷路のように入り組んだコースで炎が燃えさかる。

ステージC

森の奥深くにある水源地が舞台だ。前半は氷のステージだ。主人公はツルツルと滑ってしまう。ここには巨大な扇風機も登場する。後半は建物の奥深くで、水のなかに潜っての戦いになる。ジャンプ力が上がるが主人公の動きそのものが鈍くなるため、慣れるまでかなり難しいのだ。



➡足場がツルツルして自由に動けないぞ。



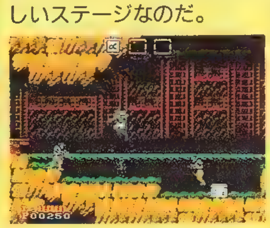
⬆ステージ後半は水のなかが舞台。動きが鈍くなるので、す速い操作が必要なのだ。

ステージF

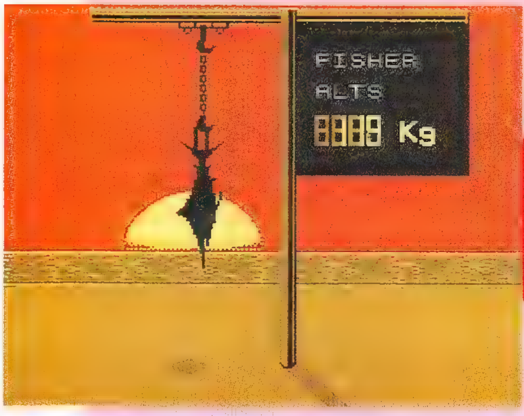
真っ赤に錆びついたレールが痛々しい山奥が舞台だ。予告もなく落石があり、一瞬たりとも気を抜くことはできない。腰くらいまでの深さの水たまりもある。動きが鈍くなりながらも、敵の攻撃を避けながら進まなくてはならないのだ。5つのなかでは一番難しいステージなのだ。



⬆何の予告もなく落石があったりする。神経を張りつめていないとダメだ。



⬅動きが鈍くなる水のなかでも敵は登場する。



ONE POINT

釣りの王様ともいわれるマリーンフィッシングがゲームになった。豪快なアクションがウリだ。

釣りの醍醐味を味わえ！
ザ・ブルーマリーン

マリーンフィッシングとは、ハワイ諸島を中心に、世界中の海で楽しまれているフィッシングだ。クルーザーやボートに乗り込み、ルアーと呼ばれる擬餌鉤を海に流してマリーンを釣り上げる。マリーンとはカジキマグロのことで、普通で2、3メートル、大きいもので6メートル以上にもなるという。

そして、このマリーンフィッシングの魅力をそのままゲームにしたのがこの『ザ・ブルーマリーン』だ。午前6時から午後4時まで、制限時間内にどれだけ大きいマリーンを釣るかが勝負だ。

FC ファミコン	フィッシング	カートリッジ
	ホット・ビィ　10月下旬発売予定　6300円　2メガ	

これだけは覚えてほしい基本用語

釣りの世界にも、いろいろな専門用語がある。このゲームでは、この用語を知っておくと便利なのだ。

ドラッグ

ドラッグとは、リールのギアのこと。これをきつくすると、リールの回転スピードが遅くなってラインが出にくくなる。反対にゆるめると、早く糸が出ていってしまうのだ。バイタリティーがなくなって、少し休みたいなんてときにきつくしておくといいぞ。調節するには、Bボタンを押してレバーを下におろせばいいのだ。



リバース

ボートを後退させて、リールのラインが出すぎないようにすることをリバースという。あまりラインが出ると、リールに巻いてある分がなくなってしまうからだ。このゲームでは500フィート以上ラインが出ると魚が逃げてしまう。だから、そろそろやばいかな？　と思ったらすぐにリバースしたほうがいいぞ。目安は、だいたい400フィートを超えたあたりから。油断すると、すぐに引っ張られてしまうのだ。

ポンピング

これは、大物のマリーンを釣りあげるために、絶対にマスターしないといけないテクニックだ。リールを巻くときに、そのまま力まかせに巻いたのでは、すぐにラインが切れてしまう。そこで、このポンピングを使ってラインにかかる負担を減らしてやるのだ。まず魚がかかったら、すぐに竿を立てる。立てきったらすぐに倒して、すぐにリールを巻いてやる。これを繰り返せば大物もバッチリだぜ！

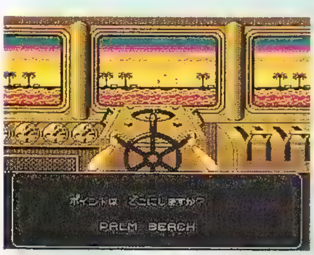


あこがれのハワイへレッツゴー！

大会の行なわれる場所は全部で4カ所だ。その場所を紹介するので、下見気分で見てくれ。

▶フロリダ

大会は、ケープカナベラム、パームビーチ、マイアミ沖の3カ所で行なわれる。気候は温暖で、美しい砂洲とサンゴ礁がある。リゾートとして有名な場所だ。



▶ハワイ諸島①

このハワイ島には、マリーンフィッシングのメッカともいえる、カイルアという場所がある。大会は、カイルア沖、カワイハエ沖、ヒロ沖で行なわれるぞ。



▶ハワイ諸島②

オアフ島、マウイ島といえば、まずピンとくるのがワイキキやダイヤモンドヘッドだ。ここでは、カフルイ沖、カウイカカイ沖、ホノルル沖で大会が行なわれる。



▶ハワイ諸島③

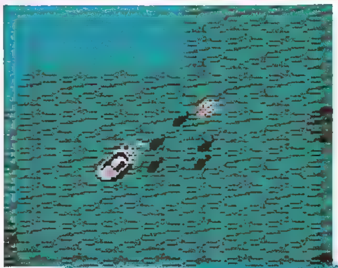
カウアイ島と、ニイハウ島の海峡は、ハワイ諸島のなかではもっとも流れの急なところ。大会は、ナウィリウィリ沖、アレン港、ニイハウ沖で行なわれる。



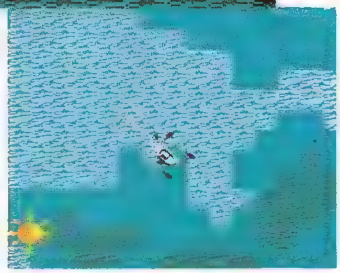
とにかくボートを乗りまわすべし

『ザ・ブルーマリーン』は、釣りのゲーム。とはいっても、普通の釣りとはわけが違うのだ。トローリングという、クルーザーなどでルアーを引いて魚を釣り上げる、豪快なものだ。

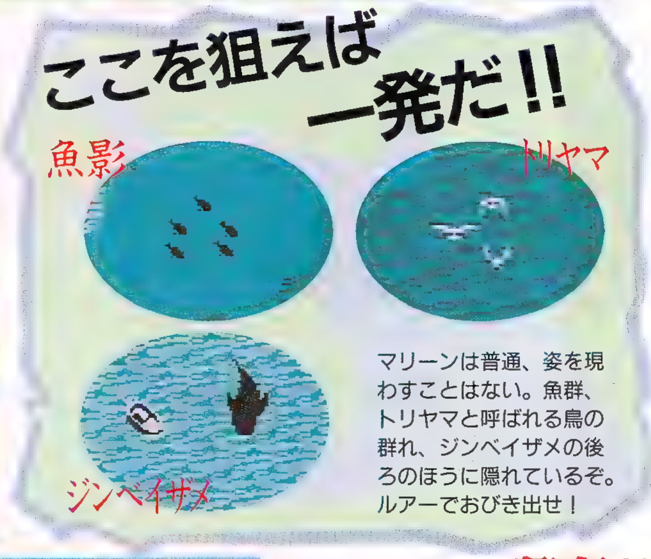
ゲームのなかでも最初にやることは、ルアーを使ってマリーンをおびきよせること。魚の群れや鳥の群れ、ジンベイザメなどの後ろにマリーンが隠れている場合が多い。そこで、ルアーがその群れの後ろにつくように操るのだ。そのままうまく操れば、マリーンの影が現われるぞ。



⬅ちょうどこのあたりにルアーを流してやるといいぞ。



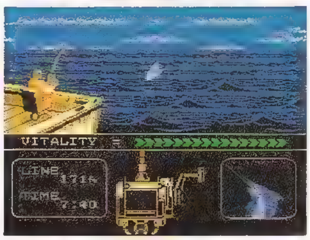
➡魚の群れの上にボートを走らせると、魚が逃げてしまう。



マリーンは普通、姿を現わすことはない。魚群、トリヤマと呼ばれる鳥の群れ、ジンベイザメの後ろのほうに隠れているぞ。ルアーでおびき出せ！

魚との熱いファイトを見せてやる！

マリーンがルアーにヒットすると、ファイトモードの画面に切り替わる。画面の下のほうに表示されているリールと魚の状態に気をつけて、確実に引き寄せるのだ。魚の状態というのは、ルアーが魚にどれくらい深くかかっているか、という度合。ルアーのかかりかたが弱いと、糸がふるえるからすぐにわかるぞ。こうなったときは、すぐにドラッグをきつくして糸を出そう。糸のふるえがおさまったら、さらにリールを巻くのだ。



⬆水面に出ている背ビレで、マリーンかサメか、ほかの魚かがわかるのだ。



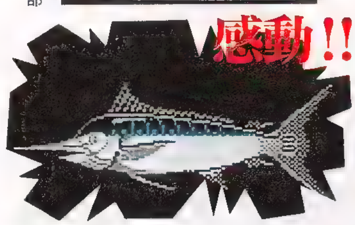
➡マリーンの種類は全部で5種類もいるのだ。



➡マリーンがジャンプしたりすると、やけに興奮するぞ！



➡サメは大きいものが多いが、すぐにラインをかみ切って逃げてしまうぞ。



⬆大物を釣りあげたときの感動は、いまでも忘れません！　ああ、計量が楽しみ。



⬆ハプニングは、自分に有利になるものもあれば、不利になるものもある。

生き抜くためには勝ちまくれ！

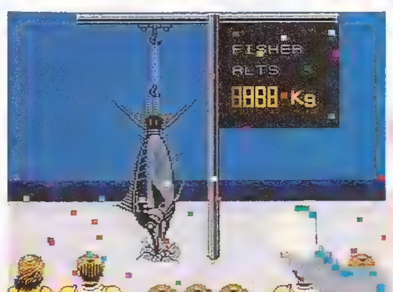
十分に魚を釣りあげたら、港に戻って魚の重さを計ろう。計り終わってまだ時間が残っていたら、もう一度海に出て釣りなおしてもいいぞ。時間がなければ、優勝者の発表だ。大物を釣って、優勝しておかないと、つぎの大会メンバーからはずされてしまうから注意しよう。時間までにはせめて、200キロ以上のマリーンを2匹は釣っておこう。優勝への道は遠いのだ。



⬅マリーンが計量器にかけられるのだ。



➡マリーン以外の魚を釣っても優勝できない。



⬆マリーンを計量するときは、いつも緊張してしまう。400キロクラスの大物なんかは、計量器からはみだして地面に突きささるほどだ。





ONE POINT

多彩な攻撃方法が楽しい、横スクロールのアクションゲーム。ひさびさの忍者ゲームだ。

ゲームギア	アクション	カートリッジ
	セガ 11月1日発売 3500円	1メガ

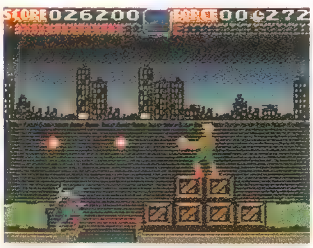
忍びの心は日本の心

忍者外伝

『忍者外伝』と聞いて、ピンとくる人は海外ゲームのツウか、ファミ通の"U.S.A. TOP 10"をよく見ている人だな。そう、これは、海外のファミコン、NESで発売されている『ニンジャ ガイデン』の移植なのだ。このゲームは『忍者龍剣伝』をNESに移植したものだから、まさに逆輸入した形になるわけだ。しかも、ゲームギアに移植されたわけだから、画面も数段きれいになっているのだ。だから『忍者龍剣伝』お得意のビジュアルシーンもバッチリだ。アメリカナイズされた日本の雰囲気だぞ。

忍者アクションで危機を切り抜けろ





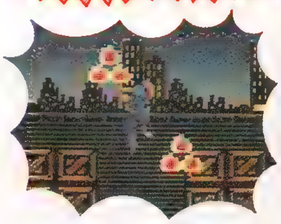
⬆忍術を使いわけていけば、いくら敵が出てきても大丈夫だ。忍者だから。

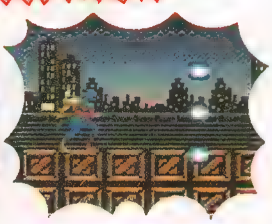
忍者の命は何といっても、その動きと忍術だ。これらをマスターしてこそ、真の忍者になれるというもの。走る、上ぼる、ジャンプ、攻撃の4つのアクションと、4種類の忍術を駆使して戦え！　この忍術は、ある敵を倒すと手に入るアイテムを取って使うのだ。



⬆この4種類の動きを駆使すれば、行けない場所はない！

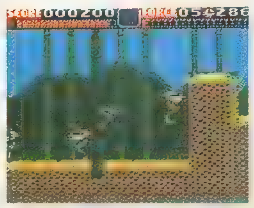
そして忍術!!



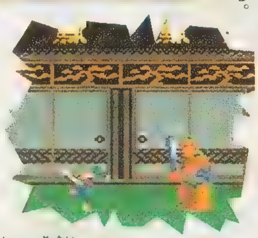


➡忍術のアイテムは、出てくる敵や、そのステージのボスによって替えたほうがいい。替えるのと替えないのとでは、違いがはっきりしてくるぞ。

STAGE 1 -ASSAULUT(攻撃)-

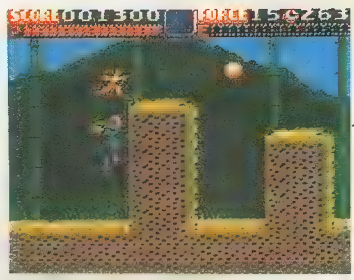


⬅敵はいくらでも出てくる。とにかく進むのだ。

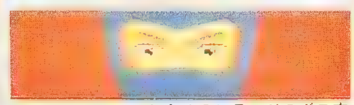


➡ステージ1のボス、赤虎功。棍棒を振りあげたときを狙え。

京都が舞台のステージ1だ。ボスの赤虎功をはじめ、謎の組織がリュウ・ハヤブサの刀、龍剣を狙っている。この龍剣には、どんな秘密が隠されているのだろうか？　謎は深まるばかりだ。

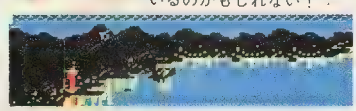


⬆京都がステージ1の舞台になっている。大文字焼きが美しいのだ。見とれるなよ。





➡⬆このステージのボス赤虎功から、神戸に行けと言われる。神戸で何か行なわれているのだろうか？　組織のボスが何かたくらんでいるのかもしれない！



いったい神戸でなにが!?

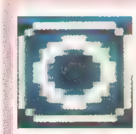
忍術は全部で4種類



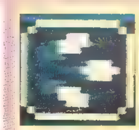
—手裏剣—
キャラクターの向いた方向から水平に飛んでいくのだ。



—昇龍波—
キャラクターの上のほうに向かって、波動を飛ばすことができる。



—追跡輪—
一番近い敵に向かって飛んでいく。確実に命中するぞ。



—斬散弾—
キャラクターの前方から、3方向に闘気が発せられる。

LETTERS伝言板

ああ、大日本印刷株式会社さんごめんなさい。最近忙しさにかまけて、ちっとも入稿の締切を守っておりませぬ。許していただけるならば、私はどのようなことでもいたしましょう。ああ、堪忍してちょ。

ガバスシステムで、スーパーファミコンをもらった人はいますか。

（徳島県　安芸政志　17歳）

前から気になっていることがある。それは補助券ガバスの表と裏がズレていることである。これは悲しい。悲しすぎる。

（神奈川県　高橋勝　15歳）

私の将来の夢は、ファミ通の編集者になることです。どうすればなれるのでしょうか。教えてください。

（東京都　Aichan　13歳）

以上３通は、本来ボツはがきなのである。なんせ、毎週５万通ずつは届いているからね。もう読み飽きちゃったし、あんまり多すぎて処理に困るし、みんなのはがき代もバカにならないだろうってことで、〝この内容のはがきを送ってきてもボツになっちゃうよ〟っていう見本のために、載せたわけなのだ。だから、これを読んだよい子の読者は、もうこの内容のはがきは送ってこないでね。お願い。

結局どのはがきの返事も書いてない編集者

ファミ通町内会の回文のコーナーのタイトルが、毎回変わっているところに、編集者のファミ通週刊化に対する意気込みがちょっと感じられる。

（秋田県　秋田人　17歳）

え？　ウソだ。あ、ホントだ。

知らなかった編集者

伝言板とゲーム帝国と私の報告書は、ほとんど同じじゃないかと思っていたが、最近になってその違いがわかってきた。伝言板は読者が言いたいこと、私の報告書は読者の身の回りで起こったこと、そしてゲーム帝国はくだらないことを載せるコーナーなんだ。（東京都　安井僚介　14歳）

え？　ウソ。気がつかなかった。

これでも伝言板の編集者

いっぱい荷物を持って電車に乗ると座るところがなく、しかたなくつり革にデローンとしながら立っていた。すると、目の前のおじさんが立ち上がって、「どうぞ」と言ってくれた。つかれていたので断わらずに、いそいそと座って「フーッ」とため息。前を見るとヨタヨタした、足の不自由な、老人がいるではないか。立ち上がったおじさんは、この人に席を譲ろうとしたのか!!　と気づいたときには、時すでに遅かった。

（広島県　1ぴーすなくした）

恥ずかしい思いをしてかわいそうにねえ、と同情しかけたけどちょっと待って。それはキミが悪いんじゃない。たとえ足の不自由なご老人がいなかったとしても、十分に恥ずべき行為よ。15歳なんていう若い人が、おじさんに席を譲られて座っちゃダメでしょ。私なんてどんなに空いていても、絶対に座らないわよ。あとから乗ってくる人のために、席を開けといてあげるの。エライでしょ。

ほんとはダイエットのために立ち続けてる編集者

ボクの友だちが言うには、糸に1000円札をつけて道に置いておくと、ファミ通の編集者が釣れるとか。

（三重県　ロリン三世　15歳）

バカものー!!　そんなものに釣られるほど、我々は金に不自由しとらんっ。せめて5000円札くらいは用意しろ。

結局釣られちゃいそうな編集者

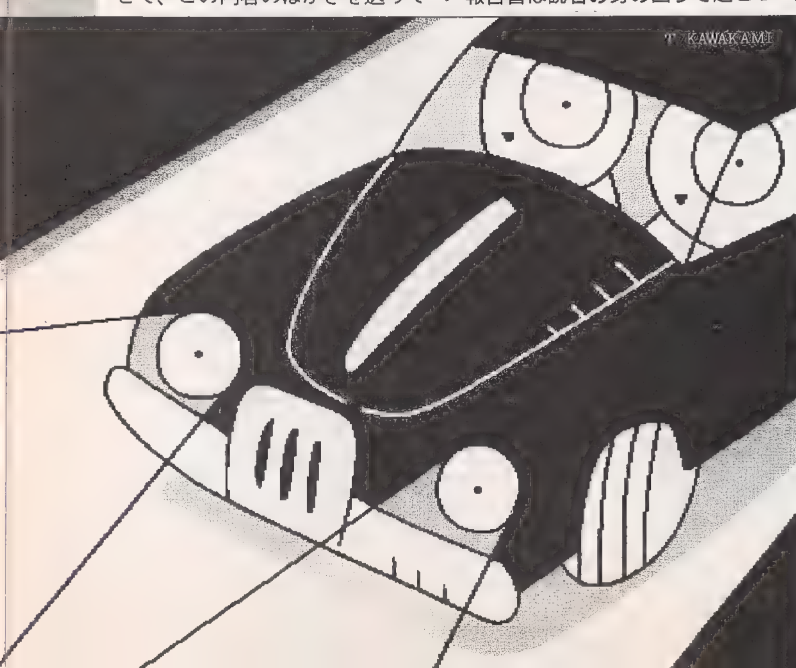
一度見たCMでもじっくり見直してみると、「あっ、こんなCMだったんだ」と思うときって、ありますよね。

（東京都　益美命　14歳）

オレは逆。オレだけかもしんないんだけど、初めて見るＣＭってすんごーく長く感じるんだよね。ひとつひとつのフレーズや画面の動きが、脳髄の奥底までズンドコ響いてくる。でも、２回目以降は感じ方がぜんぜん違っちゃうんだよなあ。あっという間に終わっちゃうし、ほとんど印象に残らない。「なーんだ、こんなつまらないＣＭだったのか」と思うことがよくある。不思議やな。

日常に疑問が多い編集者

先日、本当に起こった恐ろしいできごとです。朝起きると、うちの高校生の姉が顔を洗っていて、いつになくさっぱりした顔をしていました。「お姉ちゃん！なんかいつもと顔が違うよ。やけにさっぱりしてるね」と言うと、姉は「そう？　そんなにキ・レ・イ」と言って手鏡を持ちだしてきました。



そして鏡に映った自分の顔を見たとたん、悲鳴をあげたのです。私にもやっと、悲鳴のわけが理解できました。姉は洗顔料と脱毛クリームを間違ってつかっていて、まゆ毛が抜け落ちてさっぱりとした顔をしていました。姉はもう1週間学校へ行ってません。
（宮崎県　姉の恥は私の恥）

オレたちが中学校のころは、まゆ毛を剃っちゃうの流行ってたけどね。いまはそんなことないのか。かわいそうにねえ。
人ごとだと思ってる編集者

社会人の特権で、ほしいゲームはお金があるからすぐ買えちゃうんですが、いかんせん遊ぶ時間がない。昔は有名人が「ゲームはやるけど、終わったものはほとんどない」と言っているのを見ると、根性とかテクニックが足りないんだよとほざいていたが、今はそういう人たちの気持ちがよくわかる気がします。
（愛知県　王凱　18歳）

オレも1日30分くらいしか、ゲームをやるヒマがない。なんとも苦しいもんだ。オレに死ぬほどゲームをやらせてくれー。頼む。
欲求不満ぎみの編集者

クルマに乗っているとき、後ろのクルマが少しの間同じ道を走ってくると「尾行られてる」と思ってしまうボクは小心者でしょうか。
（福島県　火のくるま　15歳）

わかるわかる。オレも気になるよ、後ろを走ってるクルマ。べつに注意して見てるわけじゃないんだけど、気になるもんだよね。逆に、前を走ってるクルマと同じ道を走り続けてるときなんか、「前のクルマ、オレが尾行てると思ってるんだろうなあ」なんて心配までしちゃうんだよね。
そんなやつぁオレだけかの編集者

小さい女の子がパンツをまる出しにして、なにも気にせず走り回っているのを見ると、「ああ、あの子がもっと年ごろだったらなあ」と思います。編集者の人はどうですか。
（三重県　それでも彼女はいる）

オレの場合は、年ごろの女の人を見ると「ああ、あの人がパンツをまる出しにしてくれたらなあ」と思うぞ。似ているようだが、オレの考えのほうがより実現の可能性が高いであろう。どうだ、まいったか。はっはっはっ。
そんなことばっかし考えてる編集者

ボクはとなり町までひとりで買い物へ行き、帰りの電車のなかで思いっきりＢＩＧなおならをかましてしまったが、前に立ってたおじさんは、ボクのとなりに座っていたおねえさんをにらみました。おねえさんは、そのときとてもあせっていました。そのときほど「屁をこいたのはボクです」と言える勇気があればよかったと思ったことはありません。
（神奈川県　プーさんはハチミツが好き　14歳）

屁はガマンすると体によくないっていうからね。出そうなのを引っ込めると、逆流して小腸から吸収しちゃうらしいよ。もよおしてきたら、思い切って出しちまうのが一番いいんだ。〝出物ハレものところかまわず〟っていう言葉もあるじゃないか。思い切ってバンバンいったれ!!
ひそかにスカしてたりする編集者

編集者の話が長かったので、つぎの機会に話します。
（熊本県　血ィ飢ゆボクオオ！）

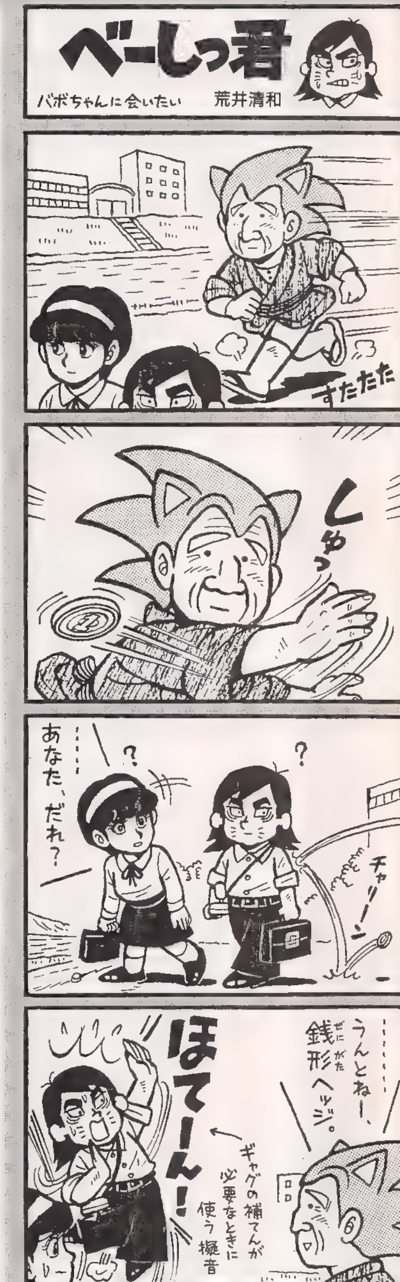
おお、すまんな。最近年のせいか、どうも話が長くなっちゃって困る。それというのも、……（途中324ライン省略）……だろうなあ。
あいかわらず返事の長い編集者

ボクの父ちゃんは、母ちゃんが寝ている姿を見て「寝ている母ちゃんってかわいいな」と、おちゃめなところを見せてくれました。こんな父ちゃんをどう思いますか。
（東京都　学園七味トウガラシ）

父ちゃんかわいそうに。起きてるときの母ちゃんって、よっぽど怖いんだろうな。それでだまって寝ているときの母ちゃんが、かわいく見えちゃうんだろうな。うん。
勝手な想像で納得する編集者

この前、本屋の前で中学生くらいの少年たち2、3人が、なにやら相談をしていた。どうやらエッチ本を購入しようとしているらしい。おもしろそうだったので本屋に入り様子を見ていると、一番背の高い少年が入ってきて、エッチ本を持ちレジに向かった。店の主人が本を取り、少年の顔をジロジロ見回してひと言、「……キミ、未成年だろ」。その言葉とともに、少年たちの小さな野望は音もなく崩れさった。顔を赤くしながら店を出ていく少年を見てボクは、「若さっていいなあ」と思った。
（神奈川県　ケチャ山城　17歳）

なにが「いいなあ」だ。ケチャ山城も未成年ではないか。未成年ながら、エッチ本では満足できぬ体になってしまったのか。かわいそうに。　まだまだいける編集者



なんちってな。ちょっと締切遅れたくらいいいじゃんかよ。カタイこというなって。あっ、ウソです。いまのは本心ではありませぬ、お許しを。大日本印刷株式会社さまー！

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

ファミ通町内会

ワキ毛を剃る習慣の国の人も、ワキ毛を剃らない習慣の国の人も、みんな読んでる町内会だ。チクリチクリ。

はっけよいお習字

Hack Yeah! Oh! Shuji

金のカメ賞 1820ガバス

ええ姉ちゃんでイコう
(A列車で行こう)

兵庫県 ガンジーII

ええ姉ちゃんで憩う、ってパターンもあるね。どうせイクなら、ええ姉ちゃんのほうがいいに決まってるよな。姉ちゃんといっしょにゴーゴー!!

銀のカメ賞 1740ガバス

ソニック・ザ・エッジホッグ
by ニューヒーローのかけ合わせ



鳥取県 シナチク

おもしろいわけじゃないんだけど、絵がうまいから銀カメあげちゃう。芸は身を助くっちゅーか、イラストは千740ガバスの得っちゅーか、ね。

平幕の人々 各780ガバス

アスベスト癌
(アステストワン)
by くれぐれもご注意を…

奈良県 京谷正朝

最近あまり騒がれないアスベストだけど、レース場に使われてたらイヤだなぁ。

教授対愛人
(強襲!サイヤ人)
ナメッコせえ
(ナメック星)

広島県 超日本人

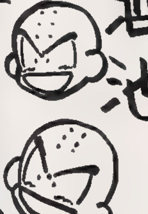
こ〜んな達筆でこ〜んなこと書かれると、リンダ・ブレアー困っちゃう。

天網恢々
シムシティー漏らさず

埼玉県 人生80年

知らない人のために説明すると、ホントは天網恢々接して漏らさず……んっ?

酒池
クウヒョヒョ♡



兵庫県 三五九四

あっ、酒池クリリンか。あたしゃPC原人かと思っちゃいましたよ。ねージイさん。

ボインなブラざんす。
by イカしたあの娘はEカップ
(ボナンザブラザーズ)



埼玉県 勇者の妻

聞くところによると、Hカップなんてぇブラジャーがあるらしいんじゃん。すげーな。

行きましょうキャバクラ
(悪魔城ドラキュラ)
でも家で家族が……
1編集部の日常よう〜
by ツケはお早めにね

奈良県 京谷正朝

な、な、なぜ編集部の秘密を知っているんだ!? 頼むからナイショにしといてくれ。

体位1100
(大戦略)
by 千一夜じゃたりないぜ!!
コンコンコーンとね!

岩手県 ミジンカイマリコ

今回はエッチなお習字ばっかりだけど、来週からは清く正しい町内会に戻るからね。

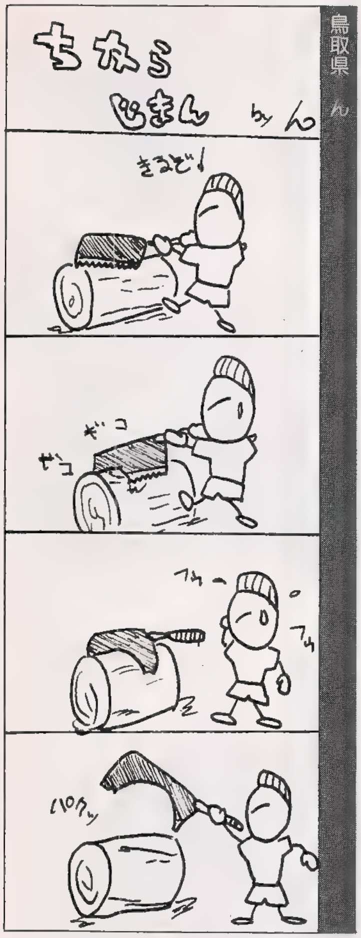
今週の勝手に金カメ

おー、9千999ガバスか、すごいなー、へー、ほー。その気合やよし! よって808ガバス!!



各1300ガバス 読者の4コマ

鳥取県 ん



のこぎりに凝ってみました。すごい? すごいでしょ?

●選評　あるある、よくあるよね、こーゆーこと。

山口県 UFOピッチャー



１年間修行したおかげでメッ○ールが飲めるようになったぞ。

●選評　このなかでゲームになってないのはフセインだけだな。

各910ガバス ゼルダねだるぜ

タイトル：福岡県　ビンビン

ライト級　静岡県　やしゃ太郎

稲江太郎はうろたえない。

ミドル級　神奈川県　東　智博

帰省、安全第一。ここちいい、だんぜん相席。

ヘビー級　大分県　利光　修

四階はラドン風。
一茂は「変」って言うよ。
のび太と美紀は君と旅の用意、天へ……。
ハゲしずか、うふん♡
ドラは行かんよ。

920ガバス 今週の大予言

『貴花田のみんなわくわく大相撲』が出るだろう

京都府　仙村英也

かとうれいこが『FFⅣ』をやりながらカップラーメンを食べようとするが、ポットの湯が切れる。

神奈川県　悪の勇者ピッコロ

1300ガバス イキな写真

大阪府　大馬鹿みのる



フェリーの７等席です。ちなみに上の棚は４等指定席です。

●選評　さすが日本！　いまだに屈葬の風習が残ってるとは。

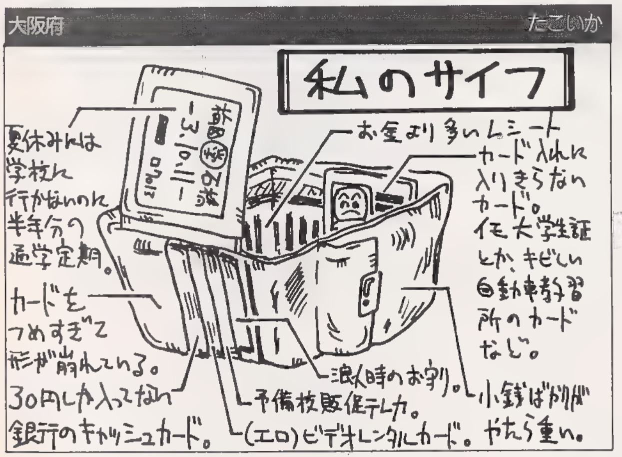
800ガバス 愛あるひとコマ



「新キャラ開発」

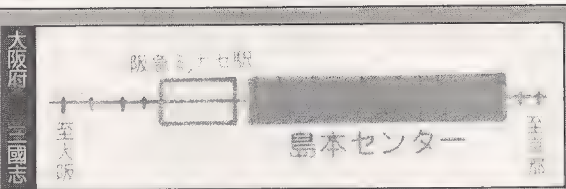
千葉県　青とろろ

699ガバス 俺の兄貴は地図が好き

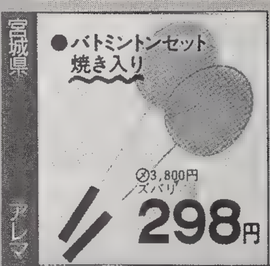


●選評　そうそう、貧乏ってツライのよね。小銭とか使いもしないカードとかでサイフが重いだけなんだもんね。

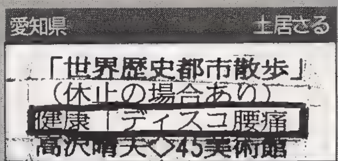
各555ガバス 私も町のレポーター



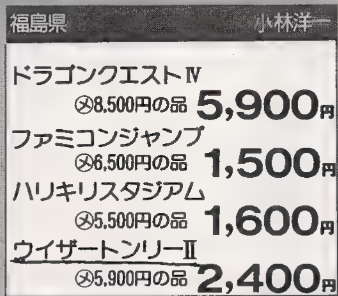
●選評　線路に堂々と建ってます。



●選評　ヤキ入ってます。危ない人しか遊べないバドミントンなのん。



●選評　ズンドコズンドコ痛むのです。



●選評　ああ、なんてトンマな名前なの？



●選評　スゴイ名前だと思うんですが……。

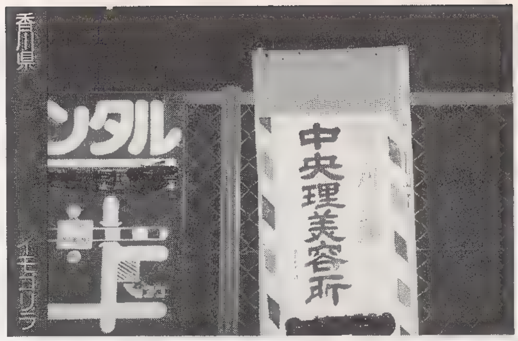
東京都　おでこじら

安溪の鐵觀音は岩にて太陽とお月様の下で生長してゾます。その子元、腕中、半、の職人の精製して、純度加すく、すばらしゾ香リ加してゾます。この鐵觀音はおゾしくて、ウーロこ茶のお様であゾます。

安溪の鐵觀音はクロロネル也蛋白質也アミノ酸、また炭水化物を多く含めてゾます。そのため、清涼解毒で、元気をつけ、目をさませます。この外、コレステリこを減らし、動脈硬化を防止し、からだを丈夫にして、長生によゾです。

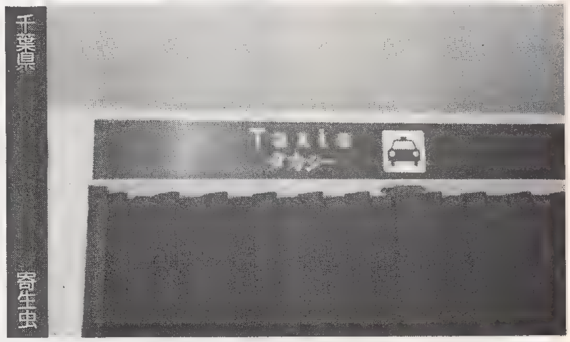
●選評　なにが言いたいのか、さっぱりわかんない。バイブレーションが伝わってこんぞ。

各955ガバス 街の新名所



うちの近くにある、謎の床屋の看板です。

●選評　いったいどーやって頭刈るの？



サイパンの空港で撮りました。アッシー君のことでしょうか。

●選評　全国のタカシさん、お呼びですよ。ホレさっさと行きなさい。

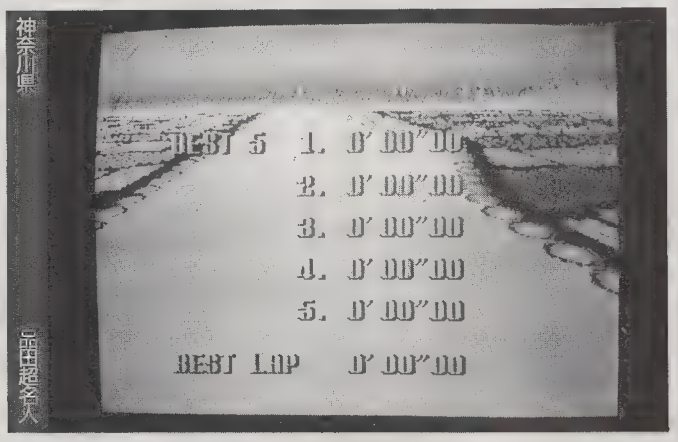
768ガバス 野性の王国



毎日こうやって生きているようです。トホホ。

●選評　なかなか根性が座っとるネコやのう。

1010ガバス 私の宝物自慢



あのTACOXも驚く記録を出してしまいました。なーんちゃって。

●選評　ほう、こりゃいいや、チミ、ファミ通の秘技班に入らんかね。入会金はいらんよ。

各222ガバス 私の報告書



◎友人Tは、**デコピン一発**でゲームボーイの画面を破壊したスゴイやつです。　千葉県　つる

◎僕のいとこは、**電気アンマ**をするとすぐに小便をもらす。まったく始末におえん。　群馬県　ウッキーマサル

◎先日おばあちゃんが、そのまんま東を見て、「立派になったねえ、**たけしの息子**さん」と言った。　東京都　安井僚介

◎オールマイティーの意味を、**全部私のお茶**だと思っていた友人Y。　栃木県　馬君

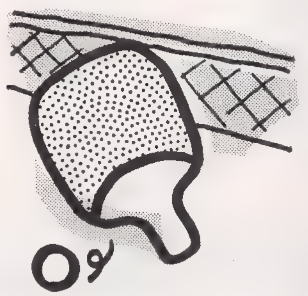
◎昨夜、のりピーは俺のものになった。今晩もだ。**どうだ悔しいだろう**、カッパ！　神奈川県　サンソン

◎このまえ本屋に行ったら、ファミ通が**18歳未満禁止コーナー**に置いてあった。　福井県　T・M

◎僕のおじいちゃんは釣りにいったまま帰ってこない。**魚に釣られた**のだろうか。　福井県　●召喚魔法

◎熊を素手で殺す空手家に驚いた母。オレは、**素手でゴキブリを殺す**アンタのほうが、よっぽど怖いよ。　福岡県　16文チョップ

◎ボクは友人の家に遊びにいくと、**ラジカセの音量を最大にして**帰ります。友人の反応が楽しみだ。　愛知県　KEIGO！



◎ぼくの家の近くに住んでいるおじいちゃんの名前は**平平平平**という。ちなみに、みんなからは、平^{4}（平の4乗）と呼ばれ、親しまれている。　神奈川県　スライムチーズ

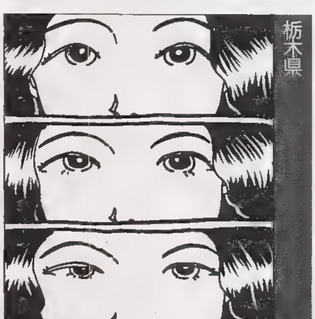
◎僕の友だちのM君は、よく僕の手をペロペロってなめるけど、そこにおうと**ヨッちゃんのイカのにおい**がします。　広島県　ごめんね、みとん

◎最近、**水野店長のサイン色紙**に希少価値が出てきたらしい。　東京都　ロット

りろりろ

田中ひでお





投稿のオキテ

●最近、投稿のパワーが落ちてるぞ。まあ週刊になったからかもしれないけど、でもでも、ネタが足りないぞ。いまが採用されるチャンスかもしれない。というふうに書いとくと、ドバーっと投稿が来たりするんだよね。しめしめ。

●〝私の宝物自慢〟。キミの宝物を勝手に自慢するコーナーだ。宝を写真におさめて送ってね。

●〝俺の兄貴は地図が好き〟には、あんたの好きな地図を描いてくれ。たとえば、住んでる町のマップや弁当の中身のマップなど。

●〝単発イラスト道場〟には、あんたが描き描きした自慢のイラストを送ってね。はがきに描かないと採用は絶対にされません。

●〝今週のひとコマ〟は、まあカンタンに言っちゃうと、ひとコママンガですな。サイズは正方形で。

●〝今週の大予言〟のコーナーは、勝手に世間一般のことを予言しちゃおうというコーナー。

●お習字や街の新名所、町のレポーター、4コママンガやイキな写真、回文などもバンバン募集してるぞ。ピリョンピリョン送ってね。

●なるべく、はがきで投稿するように心がけましょう。なむなむ。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

OH! MY GOD!!

●10/4号の40ページ『クロスレビュー』のなかで、『クイズアベニュー』と『宇宙戦艦ゴモラ』の写真が入れ替わっていました。関係者ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを、お詫びします。



占いとは統計学であり、人間観察であることを知らない人は多いなあ。

迷える子羊救済

最近長方形のプールに入っている夢を見ます。大雨のときもあれば、そうでないときもあり、ただ浸かっているときもあれば、すいすいと泳いでいるときもあり、学校のプールのときもあれば、レジャーランドのときもあります。"プール"の意味を教えてください。
（京都府　住田絵利子　23歳）

心理学では、プールの水は母性、母胎、羊水などと解釈します。結婚して母になりたい、童心に返りたいなど、さまざまな気持ちが混じっています。プールは社会の姿を表わし、あなたが従順性を持って環境を受け止めていることがわかります。水は愛情やみずみずしさを示します。あなたは社交性があり、家庭の愛を大事に人生の喜びを感じたり、悲しみにも耐えていけるでしょう。結論は、吉夢で、希望が叶えられたり、ロマンチックな恋を求めているという意味です。

●どんな悩みごとでも福田先生がズバリ解決。悩める子羊ちゃん、あなたの苦痛なくします。

今週の運勢　10/7[月]→10/13[日]

1月生まれ　小吉運。元気モリモリで週末勢いあり。頭が冴える。家庭では母親と仲よくして吉。異性運はぜいたくを言わなければチャンスあり。3と8、緑と黄色、アルバム、オーデコロンが幸運の鍵。火曜、土曜が吉日。

2月生まれ　活気運。じっとしていられないムード。目上や父親には素直に。勉強は正攻法。友人との付き合いが忙しい。忙しくて異性にまで手が回らない。1と6、オレンジと黒、巾着袋、ラジオ、水曜、土曜が吉。

3月生まれ　岩のような意志でつらいときを克服。部屋の整理は吉。金運は貯金一筋。異性に関心ある人がいても行動は取れない。2と7、赤と青、（ファンの会などの）バッジ、赤い石が幸運の鍵。月曜、金曜はツキあり。

4月生まれ　元気がよ過ぎてやり過ぎる。強い言葉は友人とケンカになる。勉強はなげやりムード。金運は散財運。異性は相手にその気はなし。5と10、黄色とピンク、旅行用バッグ、アイドルのポスター、火曜、日曜は吉。

5月生まれ　ユーモア満点笑う週。食欲も旺盛。約束は延ばすな。歯の治療が必要。異性運は気安く声をかければ案外うまくいく。3と8、青と緑、財布や小銭入れ、スニーカーが幸運を呼ぶ。月曜、水曜はツキあり。

6月生まれ　君子危うきに近寄らず、対人面は慎重に。ひとりで物思いや読書が吉。家庭では食事中に意見交換を。金運は平凡。異性とはお互いに避けるムード。5と10、茶色とグレー、ペナント、ズボン、水曜、土曜が吉。

7月生まれ　前半弱く、後半強い。友人との交際は大切に。勉強はマイペースで。家庭では家事手伝いが吉。金運はやや不調。健康は疲労ぎみ。異性運は最低。4と9、紫と紺、手紙、帽子が幸運の鍵。木曜、土曜ツキあり。

8月生まれ　努力が実を結ぶ。週末、交際面活発。学業は必ず成果あり。玄関の履物をそろえよう。金運は平凡だが次第に上昇。今週出会った異性は相性ピッタリ。1と6、レモン色と青、ハンカチ、手袋、水曜、金曜が吉。

9月生まれ　順調運。大胆に計画を実行するとき。家庭内に喜びごとあり。母親に合わせて吉。異性運は意外なところでチャンス、体でぶつかれ。5と8、黄色と草色、ブレスレット、輪、火山の絵が吉。水曜、土曜は吉日。

10月生まれ　始めはよいがあとで息切れ。何事もスタミナが大事。思いやりを持てばモテる。勉強は予習中心で。金運は小さいツキあり。異性との新しい出会いあり、遠慮はダメ。4と9、白と黒、本、鏡、週末にツキあり。

11月生まれ　暗い気分を転換しよう。試験勉強は吉。金運は見込み違いが激しい。異性との夜のつき合いはハメを外しやすい。1と6、赤とオレンジ、動かないようにするもの（ベルト、鍵など）が幸運の鍵。火曜、金曜吉。

12月生まれ　さ細なことで大事な友情を失うな。女性のグループと接触、しゃべり過ぎると失敗。金運は小銭で稼げ。年上の女性に振り回される。4と8、クリーム色と白、運転免許証、父兄が使っていた物、月曜、木曜吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



貧　彼女をデートに誘う決心がついたのですが、月2000円の小づかいでは、ろくな場所に行けません。貧乏なボクがカッコよく見えるデートのしかたを教えて！
岩手県　水野地震　14歳

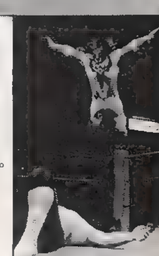
父　男は金じゃない！　なんて言うけど、やっぱりカッコつけたいという気持ちもよくわかる。最初のデートくらいは彼女におごってあげたいもんな。こんなときは、お父さんに相談してみるのが一番。息子の初デートと聞けば、絶対に協力してくれるはずだ。なんといっても、お父さんは男としての先輩なんだから。ついでに、女の子の口説き方も教わっちゃいなよ。

夢　毎日色つきの夢を見ます。おかげで翌朝起きたときに精神が疲れきっていて、一日をちゃんと過ごすことができないくらいです。どうしたら夢にうち勝つことができるでしょうか？
埼玉県　ヘロヘロ　17歳

汗　夢といえば、プロレスラーなら誰もが必ず見る夢があるんだ。それは、控え室で試合の出番を待っているときの夢なんだけどね。自分の名前がコールされて、「さあ行くぞ！」と思うんだけど、なぜかシューズのひもが結べないんだ。リングでは相手のレスラーが待ってるのに、自分は出ていけない……。目が覚めて夢だとわかったときにはホッとするよ。夢って、ほんとに疲れるよな。さて、キミの場合は、一日中思いっきり運動して疲れきってみてはどうだろう。夢を見る体力も残らないくらいにね。それでも疲れる夢を見るようなら、専門の医者に相談したほうがいいと思うぜ。

父親は、男にとってもっとも身近な先輩なんだ

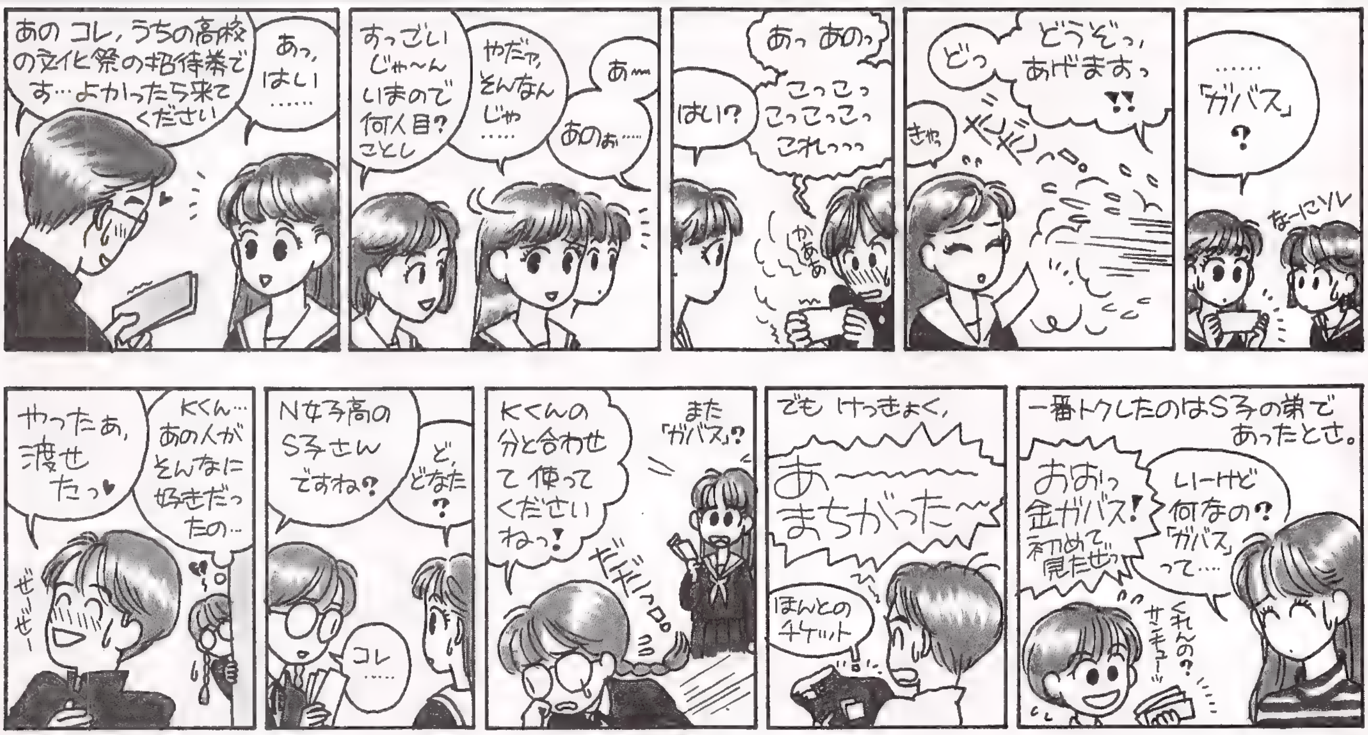
獣神に聞け！
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



よもやま歳時記 VOL.12

今週のテーマ **学園祭**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



「えー、今回、部員の諸君に集まってもらったのは、来る学園祭にわれわれ本格文芸クラブが参加するかどうかを決めるためです」
「今年は参加しないとまずいんじゃないか、幹事長」
「非常にまずい。大学の自治会から補助金をもらっているサークルなんだから、2年連続不参加をするわけにはいかない」
「先輩、去年はなにもやらなかったんですか?」
「そうだよ。使わなかった補助金を部員で山分けして、酒を飲んで終わりだ。結構飲めたぞ」
「今年もそうしよう」
「ダメだ。自治会ににらまれて、金をくれなくなる。下手をすると部室だって追い出されるぞ」
「じゃあ、なにをやるんだ?」
「模擬店でも出して、お茶をにごそうぜ。1年生に焼きそばかタコ焼きを売らせりゃいいんだ」
「文芸サークルとして最もオーソドックスなのは、作家を呼んで講演会を開くことだろう」
「誰を呼ぶんだよ?」
「それはやはり大学生に人気があって、会場を一杯にして、入場料金を稼がしてくれる人だろう」
「そんな奴、いるか?」
「依然として、村○春○とか村○龍とかになるのかな?」
「うちの学園祭なんかに来てくれるとはとても思えない。そんな有名人は絶対に無理だって」
「しかし、本をガンガン売っている人じゃないと、こっちもチケットをガンガン売れないぞ」
「とくれば、シドニー・シェルダンに止めを刺すんじゃないの」
「総部数ならキングが上だ」
「現実的になろう。せっかくお呼びしてお話を拝聴するんだ、僕たちが興味と関心を持っている方がいい。例えば、1年生の君、誰に会って話を聴いてみたい?」
「太宰治です。高校のときに『人間失格』を読んで感動したんです」
「……」
「俺はカフカだな。卒論のテーマなんで、質問がたくさんある」
「青森からイタコを呼ぶのかよ」
「こういうのはどうだろう、カフカを呼んでタコ焼きを焼かせる」
「太宰は怒ると思います」
「作家にこだわることはないんじゃないの。要は動員力なんだから。ねえ、森高千里を呼ぼうよ」
「どうして文芸サークルがアイドルのコンサートを開くの?」
「太宰より脚がきれいだ。文学は美しくあらねばならない」
「小泉今日子のほうが好きだ」
「俺はウインクに会いたい」
毎年こういうやりとりを繰り返して、僕の在学中、サークルは一度も学園祭に参加しなかった。

●不定期連載●

脱♀がされるキモチ

第２回
私とゲーム、どっちが好きなの!?

イラスト：藤沢まりの　文：桃栗たき子

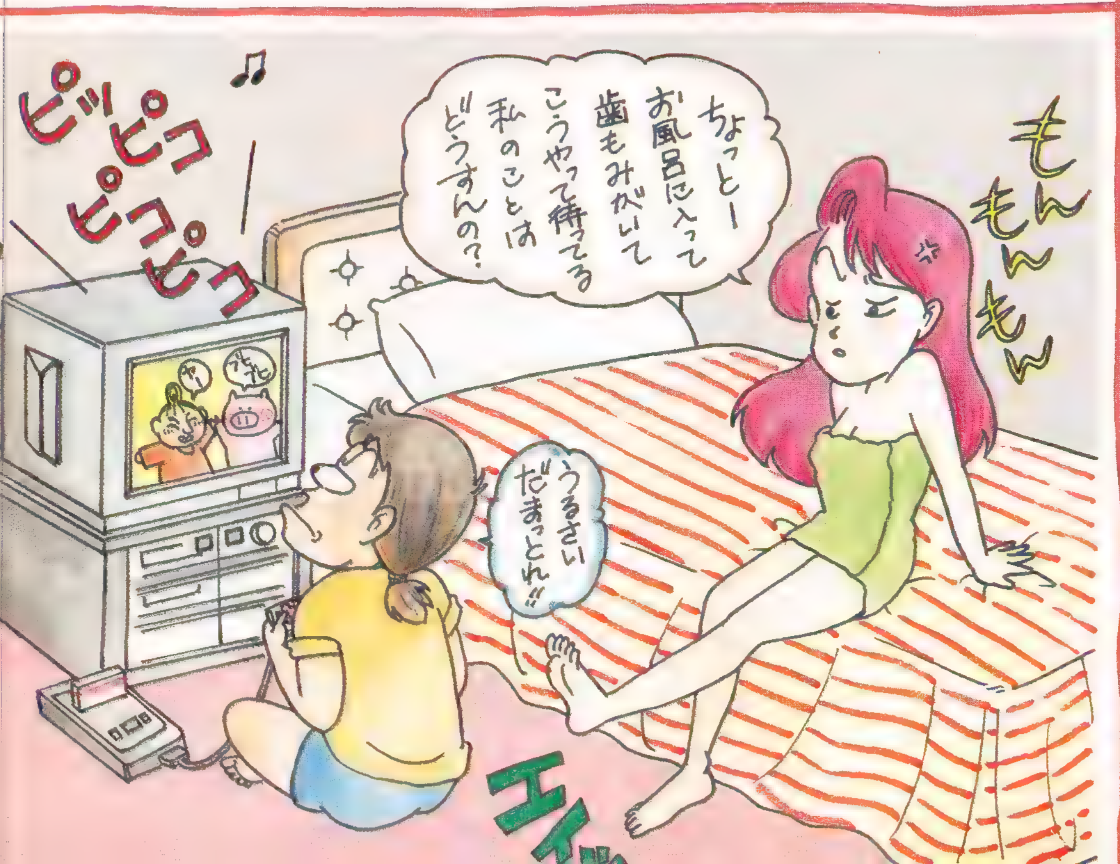
ヒドイわヒドイわヒドイわ 私よりゲームが好きなの？

このあいだの日曜日、夕方まで部屋でゴロゴロぐでぐで状態でダラけていたら、私の友だち**淫乱ギャルＹ子(仮名)**から、ものすごい剣幕で電話がかかってきた。「こりゃ事件発生か!?」と、はりきって怒りの理由を聞いてみると、**「彼んとこお泊まりに行ったのに、彼ったら夜通しゲームやっててぜんぜんベッドに誘ってくんなかったのよ」**だって。おうおう、なんとも悲しいお話じゃああ りませんか。その後、Ｙ子は呆れて眠っちゃったみたいで、ハッと目が覚めたのは、もうしらじらと明けかかっている朝の４時。**「なんて寝ちゃったんだろうって悔やんだけど彼はまだゲームやってたのよ。信じらんないでしょっ!?」**と、彼女の鼻息はますます荒くなるばかり。「それからそれから？　んじゃあエッチは朝したの？」私が大胆な質問をすると、「するわけないじゃない。彼、夕方までグーグー寝てたもん」うっうっ、かわいそうなＹ子。

Ｙ子の彼氏っていえば、ちょっと吉田栄作に似たタイプのカッコいい人。**「あんないい男が淫乱Ｙ子の彼だなんて絶対に許せない。私たちにもよこせキーッ！」**と、女友だちにバシバシ殴られるほどの彼だったのに、朝までゲームやられちゃあ**ゲンナリン**よねえ。彼の寝顔を見ながら、夕方までガマンしたＹ子はもう怒りバクハツで、よっぽど彼のスーパーファミコンにオシッコかけてやりたかったらしいんだけど、それはグッと押さえて、**〝私よりファミコンが好きなのね。そんな人とは、もうしばらく会いません〟**というメモを残して帰ってきちゃったんだって。なかなかやるな、Ｙ子め。「じゃあそのあいだに私が、この**セクシーダイナマイトなプリプリボディー**で、Ｙ子の彼を誘っちゃおうかなウヒウヒ」と言ってはみたけど、**「残念でしたー。その夜ちゃあんと彼からラブコールがあったんだもーん。お前といるときは、もう絶対にファミコンしないよって誓ってくれたもーん。彼ったらねーえ、私のこと、だーい好きなんだって♥」**だと。チッ、くだらん電話をかけてきやがって。ちなみに、「彼、なんのゲームやってたの？」と聞いてみると、**「なんじゃらファンタジーってヤツ」**だって。なーるほどね。

でもＹ子の彼って、なんだかかわいそう。これから先も、Ｙ子がいるときにはゲームできないのね。たった一度エッチしなかっただけなのに。とっととやること済ませて、Ｙ子が満足そうに寝ついてから思う存分ゲームすりゃあよかったのに。まったく**悪魔のような女**よね、Ｙ子も。

でもマジメな話、ゲーム好きの彼氏ができると、女の子はもうた〜いへんなんだから。**彼とゲームと自分との三角関係に悩まなくちゃならないからね。**無理やりゲーセンに連れていかれたり、家に遊びに来いよと誘われて、いそいそ遊びに行ったら、延々とゲーム見せられたり。『ドラクエ』や『ＦＦ』が発売されたら、しばらくは遊んでもらえないと思ってまちがいないもんね。**『ドラクエ』や『ＦＦ』は、しいていうなら彼の浮気相手みたいなもの。**ホントに、**ゲームと私、どっちが好きなの!?**　って言いたくなっちゃうくらい。





好きな人と過ごす時間は、すんごく大切なものなのよ

そういえば、私は以前こんな体験をしたことがあるの。昔、彼氏とデートしてたとき、ちょっとしたことでケンカになったのね。おたがいムスッとして、ひとことも口なんかきかなかったの。そのまんま10分くらい歩いてたら、彼がいきなりゲーセンにズカズカっと入ってったの。「**こんなときにゲームしようだなんて、ふざけんのもいい加減にしろ**」って思ったけど、まあ私も黙ってあとをついてったわけ。彼はレースゲームの筐体に座って、コインを入れるとアクセルをいっぱいに踏んだの。まるで私への怒りをゲームにぶつけてるみたいに、ほかのクルマにガンガンぶつかったりして、熱いプレーをしてた。そんでゲームが終わるとスクッと立ち上がって、「じゃ行こうか」って、なにごともなかったように機嫌が直ってんの。「**オイオイそりゃないぜダーリン、あんたはゲームしてスッキリしただろーけど、私のこの怒りはいったいどこへぶつけりゃいいってわけ？ そんなにゲームが好きなら、ゲームと結婚しちゃえバーカ**」って思っちゃったわ悪いけど。私もシューティングゲームかなんかをズガガガガって一発かましてやりゃよかったのかしらん。いまだったらズガガガガってやっちゃうけどね。

話は変わるけど、彼氏の趣味が女の子に大きく影響するって知ってる？ クルマ好きの彼氏とつき合うと、女の子ってやけにクルマに詳しくなったりすんの。音楽だってそう。大好きな彼氏が、「**やっぱりレゲエっていいよな**」なんて言うと、いままで聴いたこともないレゲエを聴いてみようかな、なんて思っちゃったり。だけど、**ゲームって、なんだか影響されにくいような気がする**。なんでかな。

やっぱりゲームって、女の子に向いてないのかな。私の女友だちでも、彼の影響でゲームが大好きになっちゃって、ひとりででもゲームで遊んじゃいまーすって女の子、あんまりいないもんね。

そういえば、まりの嬢は昔の彼氏の影響で『ドラクエ』をするようになったんだけど、**彼氏に冒険の書を飛ばされたことがあるんだって**。「長〜い洞くつを抜けて、さあ、やっと新しい町に行けるぞ！ ってとこだったのにィ」と、まりの嬢はそのときの悔しさを、**怒りでプルプル震えながら**語ってくれた。彼が、「**あーっ、冒険の書が消えてるっ！**」と叫んだとき、まりの嬢は彼のデータが消えたもんだと思って「**ざまあみろ**」と、ほくそ笑んだそうだ。だけど消えちゃったのは、じつは、まりの嬢が彼のカートリッジを借りて楽しんでいた冒険の書2だったんだって。ああ、不幸とはこのことよね。「その事件以来ね、もう二度と『ドラクエ』なんかやるもんかって思ったの。その彼氏とは、そのあとしばらくしたら別れちゃったんだけどね。あの人元気にしてるかなあ。ヤッホー、元気ィ？ うひひひひ」……うーん、あいかわらずカワイイ顔してノリがいい姉ちゃんだわ。でもそれ以来『ドラクエ』やってないだなんて、**なかなか根性が座っとるやんけ**。

ひょっとしたら女の子とゲームって相性が悪いのかも。っていうか、ゲームって、とくにRPGなんかだと、ひとりで遊ぶものでしょ。ひとりで部屋に閉じこもって、暗ーくゲームで遊ぶよりは、**彼とふたりでドライブとかスポーツして**たほうがいいって思う女の子が多いんじゃないかな。**女の子にとって好きな人といっしょに過ごせる時間は、男の子が思ってるよりも、ものすごーく大切なものなの**。ここんとこわかんないようじゃチッチッチ、あんたもまだケツが青いってことなのよ。男の子も女の子といっしょにいる時間を、もっと大切にしてほしいと思うわ。

だから女の子は、『テトリス』とか『ドクターマリオ』が好きなんじゃないかしら。あれだったら、彼とキャアキャア言ってじゃれながらふたりでプレーできるでしょ？『テトリス』やってるとき、「**おまえって、なんでそんなにヘタクソなの？**」なんて彼に言われて、女の子は、「**うるさいなあ、もうっ！**」なーんて言いながらも、けっこうシアワセな気分だったりするの。

ふじさわまりの



東京生まれの22歳。元AV女優だったけど、いまじゃ美大に通う女子大生＆まんが家。念願の運転免許証が取れてウキウキ状態でーす。



東京生まれの23歳。いま流行りの少女小説に挑戦してるけど、いくら書いてもエッチな文章になっちゃうので、困っちんぐなのでーす。

ももくりたきこ

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers,* NOW FAMITSU PRESENT!

DQ TIMES

No.12 FRIDAY, 18, OCTOBER, 1991

すぎやまこういち『V』の曲作りを語る

夏休み中の8月15日、すっかり恒例となったすぎやまこういちの『ドラクエ』のファミリークラシックコンサートが、渋谷公会堂で行なわれた。コンサート当日、すぎやまこういちにインタビューできたので、今週はそのもようの一部をお届けしよう。

——『ドラクエV』の曲ですが、現在のところどの程度進行しているんですか？

「『ドラクエV』の音楽の構想は、もう練り始めています。「『V』の音楽はこういう風な作りかたをしましょう」、みたいな基本的な打ち合わせを千田プロデューサーとしてるところなんですよ。今年の秋から冬ぐらいの間に、『ドラゴンクエストV』にふさわしいいい曲を、ねじり鉢巻きで作りたいと思っています。みなさんが気になっている『ドラクエV』の内容のほうは、残念ながらまだなにも知りません。いつできあがって、いつ発売するのかということも、たぶん誰も知らないと思うんですよ。このあいだ堀井雄二さんに会ったときに聞いてみたんですけど、堀井さん自身もわからないと言ってましたから……。いま、一生懸命作ってるところじゃないですかね」



⬆今まで以上にいい曲を作ろうという意気込みが、ヒシヒシと感じられたのだった。

——具体的に、どんな感じの音楽になりそうですか？

「今度のゲームのサブタイトルが『天空の花嫁』ということですので、ひょっとしたら結婚にまつわるイベントがあるのかな？　と、ぼくは想像してるんですよ。だからもし、結婚にまつわるイベントがあるとすれば、それに向けていい曲をバーンと書きたいですね。それがひょっとすると『ドラクエV』の音楽において、ある種のポイントになるんじゃないかと……。このサブタイトルを考慮にいれて、構想を練っているところです」

このインタビューの続きは次号でも引き続きお届けするぞ。楽しみに待っていてくれ。

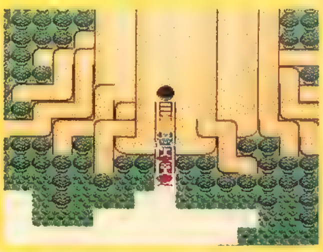




⬆すぎやま先生自らが司会も担当。今回のコンサートでは、『ドラクエI』の組曲がフルオーケストラで初演奏された。
➡和楽器の演奏グループむつのをによる、『ジパング』の演奏も目玉のひとつだったのだ。すぎやま先生とは初共演だぞ。

ドラクエ用語の基礎知識

せかいじゅ【世界樹】　『IV』のエルフの里にそびえ立つ大木。その葉は死んだ者を蘇らせることができ、その芽を薬草のエキスに浸した世界樹のしずくは、体力を全回復できる。本来は北欧神話に登場する木のこと。北欧神話の9種族の世界（神、ヴァナ神族、妖精、トロル、人間、巨人、死者）を支えている木だとされている。



ぼうけんのしょ【冒険の書】　プレーしたところまでの記録をセーブするファイルの名称。リセットを押しながら電源を切らなかったり、電源を入れたままカセットを抜いたりすると、消えてしまう危険性がある。

うんのよさ【運の良さ】　戦闘時での運を左右する能力値。この数値が高ければ高いほど、敵の攻撃をかわす確率が高くなる。カジノなどのギャンブルにも関係しそうだが、まったく関係ないので注意。

こんらん【混乱】　戦闘中に敵も味方もわからなくなり、入り乱れる状態。『IV』では、味方がこの状態に陥るとなかなか楽しい。たとえばトルネコが商売を始めたり、ミネアが防具を脱ぎ捨てたり……。勇者の場合は、「ぼくちゃんスライムよ」などという。

MAKING OF MONSTERS バシリスク

モンスターに関する、知られざる情報を提供し続けるこのコーナー。今週のテーマは『II』に登場した毒ヘビ系のモンスター、バシリスクです。その名の由来はギリシア語の〝小さな王〟からきており、本来の姿は頭に王冠の模様があるヘビでした。ところが中世以降は、黄色の羽毛に大きな翼、それにヘビの尾を持つ4本足のニワトリとされています。また、ほかの説では羽毛ではなくウロコのある8本足の動物ともいわれています。

このようにバシリスクの姿は時代によってさまざまに変化していますが、ふたつの大きな特徴は変わりません。それは毒を持っていることと、見たものを石にしてしまうという点です。毒はとても強力で、武器などでバシリスクを刺した場合、毒がその武器をつたって刺した者の体内に入ってしまうそうです。

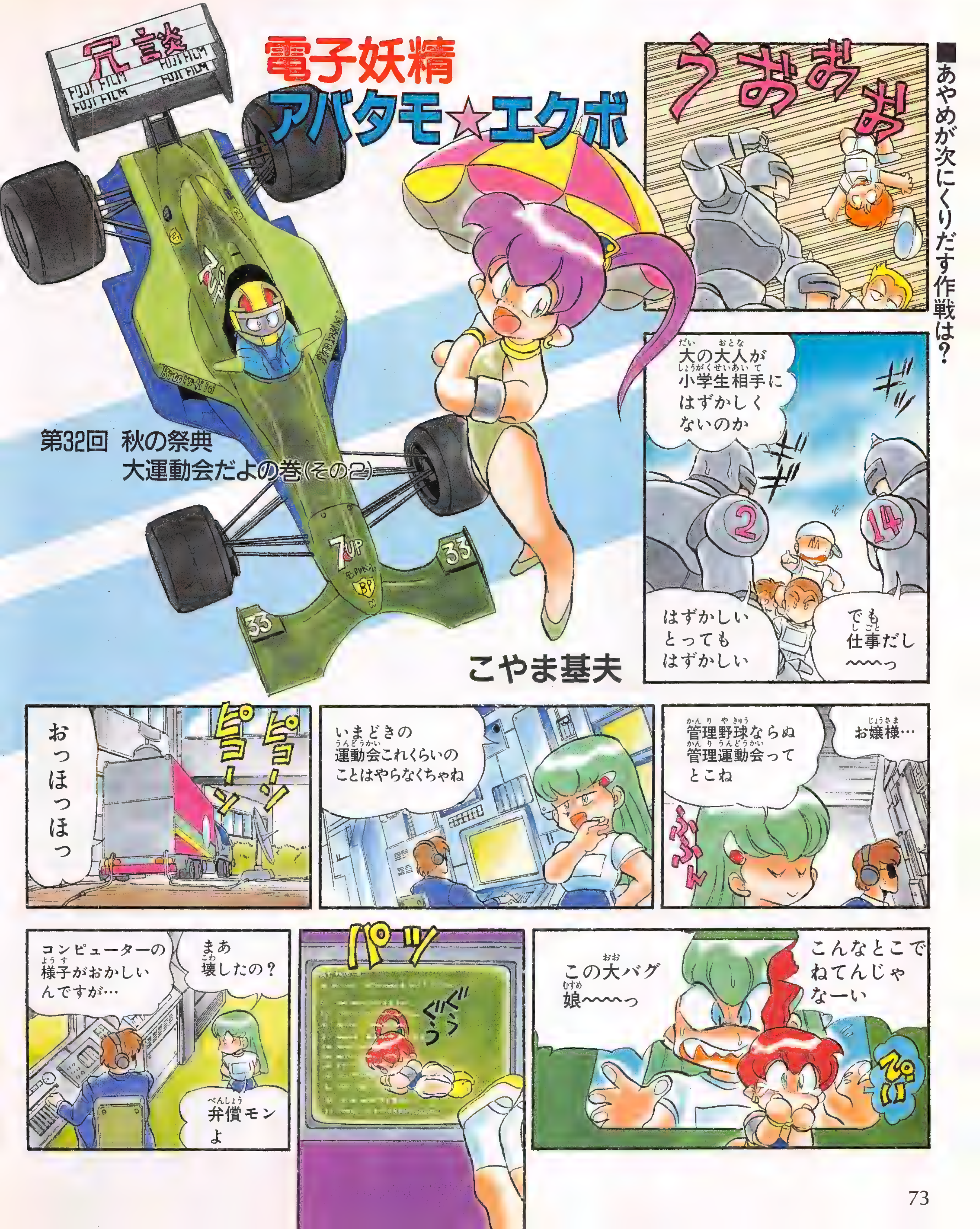
そんな恐ろしいバシリスクにも意外な弱点があります。それは鏡です。見たものを石に変えてしまうのですから、鏡を見せればバシリスク自身が石になってしまうわけです。ではまた来週、私の研究室で。





募集

キミの好きなキャラクターやモンスター、アイテムなどを、ひとつだけはがきに書いて送ってほしい。どうして好きなのか、その理由も忘れずにね。各コーナーに対するお便りや、ご意見ご希望なんかも待っているぞ。採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼント！



電子妖精
アバタモ★エクボ
第32回 秋の祭典
大運動会だよの巻(その2)
こやま基夫
■あやめが次にくりだす作戦は?
うおおお
大の大人が小学生相手にはずかしくないのか
ギッ
ギッ
でも仕事だし〜〜っ
はずかしいとってもはずかしい
お嬢様…
管理野球ならぬ管理運動会ってとこね
ふふん
いまどきの運動会これくらいのことはやらなくちゃね
ピョーン
ピョーン
おっほっほっほっ
こんなとこでねてんじゃなーい
この大バグ娘〜〜っ
パッ
ぐうぐう
まあ壊したの?
コンピューターの様子がおかしいんですが…
弁償モンよ



ロボコップか おまえらは
指令がこない どう動けば いいんだ〜
？
うおお〜っ
ガチャガチャ
わー 暴走した〜
ガタガタ
どん
うるせ〜 人のこと いえんのか
二人三脚でーす
この子は 生徒じゃ ないでしょ
ええい 次こそは
騎馬戦も 負けですな
はい ここで ストップ
ピッ
ぴゅー
ガリガリ
ガリ
ふふん お金持ちに 手に入らない ものなんて ないわ
聞いたこと ないです
の のんたらほれ ってなんだ？
のんたらほれ
世にも珍しい 借りもの二人三脚よ
どれどれ
誰よ こんな 競技考えたのは
お金に 糸目は つけないわっ
あ あれは 入手がむつかしゅう ございます
えんどここんも ……で ございますか
……じい これ用意 できる？
えんどここんも



■さ〜て、来週の展開は!? こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

スーパー暗記法™

これは事実をもとに再構成したマンガです！



藤本 真信くんの場合は――
千種高校（豊国中卒）



要領の悪い僕でもできた！

僕は何でも納得がいくまでする性格からか要領が悪く勉強も時間のわりに成績はよくありませんでした。そんな僕の勉強方法を変え成績を上げてくれたのがスーパー暗記法です。自信もつき、受験も志望校に見事に合格できました。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも一発合格！

案内書無料急送

●とじこみハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で！

☎東京 03(3318)6111

受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休



合格術の達人

●主任講師パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか！

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

次はあな



遠藤 ゆり
馬橋小6年

覚えるのに覚え方があるのね！

もうじき中学生になります。ママは私立にいきなさいっていいます。（私はどこでもいいのに）。そこでスーパー暗記法をざっと知って、申しこみました。何かを、あたまに入れるのに覚え方があるんですね。オモシロイわ……！

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

2000のバージョンアップした難問・珍問がキミの脳ミソを直撃する。



アメリカ横断ウルトラクイズ

©NTV

'92年は、トミーのソフト

★ファミコンソフト／6,800円
11月発売予定

★ゲームボーイソフト／3,980円
12月発売予定

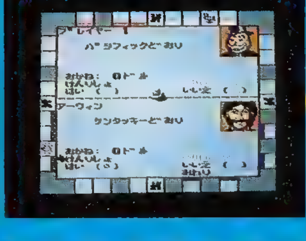
モノポリーといえば、世界でNo.1の人気を誇る、ベストセラーボードゲームだ。というのは知ってるよね。このモノポリーのポイントは、素早い判断と確かで大胆な決断。とにかく脳ミソをフル回転しなければ勝利は手に入らない。仲間相手に、手強いコンピュータ相手に、キミもリッチを夢見てみないか?



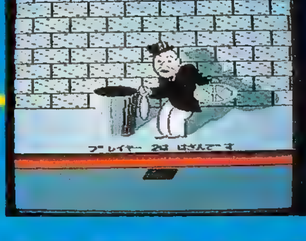
土地の権利書を買い占めて、そこに家やホテルをたててゆく。そこから入る収入が、また、新たな投資を可能にするのだ。



ときには、刑務所に入れられることもある。しかし、そんなことにめげずに、キミはつぎの作戦をたてなければならない。

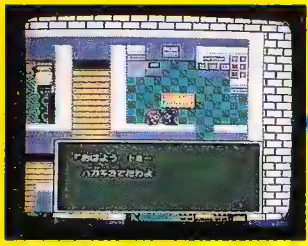


相手のでかたしだいでは、きびしい取引に応じなければならない。しかし、ソンしてトクをとるというのがビジネスの鉄則だ。



ついにライバルを破産に追込んだ。キミは人生の勝利者になった。だが、このあわれな姿は、明日のキミ自身かもしれない。

たのしい遊びのクリエイター
TOMY
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)



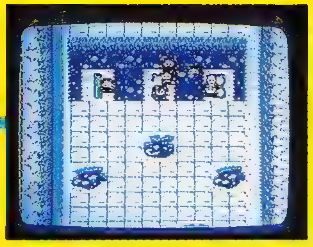
← スタートからシミュレーション感覚でゲームが展開するから、リアル感と緊張感のテンションが高いんだ。



問題の難度も、Cクラス、Dクラスの連続だ。だから、本番さながらに息をぬくひまがない。ニューヨークは遠いいのだ。→



← おなじみのバツゲームも、バージョンアップして、それだけでも十分エンジョイできる。でもバツゲームを楽しんでるようじゃダメね。



まぁ、ビジュアルクオリティがいいから、さながら本物感覚だね。だから、本番で行けないキミはこのソフトで我慢したら。→

あのウルトラクイズが、ついにファミコンソフトになった。さらにバージョンアップしていっそうタフになった。2000の難問・珍問がキミの脳ミソを直撃する。もちろん、バツゲームも敗者復活戦もクオリティーアップしたぞ。ニューヨーク行きを狙うキミの挑戦を待っている。ゲームボーイソフトⅡもつづいて出るよ。

FAMICOM FAMILY

★ファミコンソフト／7,800円（税抜き）
11月発売予定

★ゲームボーイソフトⅡ／3,980円（予価・税込み）
12月発売予定

Nintendo GAME BOY™

で脳ミソに汗をかけ!!



MONOPOLY™

素早い判断!!
確かな決断!!
脳ミソをフル回転して
キミはリッチになれるか?

よくわからない！ 初級 ゲーム業界スラング集

およそ業界と呼ばれる世界には、一般の人には縁遠いナゾの言葉、スラングがある。もちろんゲーム業界にも多くのスラングが存在している。コンピューターに関する専門用語から、遊び人業界ならではのフザケた新語まで。その数は中国の人口並に多いのだ。さすがに星の数ほどではないけどね。

以下は、言葉のデストロイヤーファミ通がお届けするゲーム業界のスラング集だ。ゲーム業界を目指す人は要チェーック！　ゲーム業界？　そんなところで働くもんか。って人も、とりあえず読んでアホな言葉をマスターするのだ。あとは学校や職場、手紙やケンカで使ってみよう。今までとは違う、ひとまわりもふたまわりも大きくなった自分に気がつくはずだ。





開発者・技術者

特徴

●ガンコな完璧主義者。妥協はしたくないのだ。
●モノを作るのが好き。ってことは、ノッポさんのように粘り強いのだ。コツコツ型かな。
●業界の常識については教えてくれそうにない。盗み聞きで専門用語を覚えるのだ。
●新しいものには目がないのだ。
●友人を大切にする傾向にある。ような気がするぞ。
●男らしさを隠している。急に怒ることがあるので気をつけよう。
●うまくしゃべれないので、ソンなのだ。
●いろいろあるのだ。

解説

注①　バグ
プログラム上のミス。秘技のいくつかは、バグから生まれる。

注②　デバッグ
バグを取り除く作業。ゲームソフトの発売が延期される原因のひとつ。(同)バグ出し

注③　100回目
誇大な表現。(類) 5万回

注④　マスター
製品ソフトの元となる基板。これでバグはないという完成状態。

注⑤　バカ野郎
ここでは、自分のことを示す。テメーこの野郎ともいう。

注⑥　アイス
In Circit……、あーめんどくさい。要するに、ファミコンのソフトを開発するために必要な機材のことだ。(類)エミュレーター

注⑦　エミュレーター
パソコンに別のマシンの機能をマネさせる機材。アイスとエミュレーターはごはんと米の関係。同じといえば同じ、違うといえば違う。

注⑧　ぐりぐり
最近はやりの回転機能。

注⑨　ハングる
もちろん韓国語ではない。外部からの制御が不能となる状態をいう。

注⑩　データが飛ぶ
ディスクのデータが破壊されること。今までの努力が一瞬にしてムダになるのだ。

注⑪　ディスク掃除
ディスクのフォーマット。ディスクを畑とするなら、フォーマットは畑を耕すことをいう。

注⑫　アップする
マスターを完成させること。



メーカー

特徴 ●わりと礼儀正しい。
●でも、明かるく元気なお調子者。
●ほとんど毎日、酒を飲んでいるので、胃はボロボロなのだ。
●押しの強い人が多いぞ。話を聞かないことがあるので、ときどきだまらせよう。
●手裏剣のように、つぎからつぎへと名刺をバラまくぞ。
●話題が豊富なので、一緒にいても退屈しないのだ。
●話題が豊富過ぎて、一緒にいると疲れるのだ。
●エッチ好きが多いぞ。
●いろいろあるのだ。

解説

注① 打ち合わせ
ほかの会社もしくは同僚と、つぎの仕事の手順を決めること。または仕事の依頼をすること。

注② 好き
のむ、うつ、かう。のうちどれかが好きなのだ。3つとも好きな人もいるぞ。

注③ 断われない
へりくだっているように見せかけて、他人のせいにするズルい言葉。

注④ ベロベロ
極度に酔っぱらって、たいへんだらしない様子。(反)シラフ

注⑤ こんだけ
こんだけ。と、言いながら出している指の数×1万円。豪快な人の場合は、×10万円！　てなことも。

注⑥ 新作
発売を目前にひかえたゲーム。製品とほぼ同じサンプルROMができている。

注⑦ すいませんね、仕事の話で
理論的には、謝ることなどない。迷惑をかけてしまう可能性がある場合は、先に謝っておくのだ。

注⑧ サイコロ蹴っ飛ばしながら歩くゲーム
RPGのこと。つねに乱数を拾いながら進行するため、こう呼ばれる。長たらしいので、言いにくい。

注⑨ 京都
任天堂。ここでは、任天堂のゲーム機であるファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコンを示している。

注⑩ 羽田
セガ。ここでは、セガのゲーム機であるメガドライブ、ゲームギアを示す。

注⑪ 芝
日本電気ホームエレクトロニクス。ここでは、ＰＣエンジンを示す。

注⑫ リーク
ここだけの話。などと言いながら、秘密の情報を漏らすこと。

現場の声

ドット画師



⬅マウス片手にゲーム業界を漂流する石川画伯。ゴッホの生まれ変わりという説は、今のとこない。

スラングというか専門用語というか、正式名称の決まっていないものには変な呼びかたをするものがいくつかありますね。また、同じものなのに、会社や部署によって違う呼びかたをする場合もあります。ドットやオブジェ、スプライトなど一般社会では別の意味で使われる言葉もあるので、ますますわかりにくくなるんです。今の仕事を始めた当初、20キャラと聞いて、性格(英語でキャラクターという)が20個あるなんて、いったいどういうことだ？　なんて、思ったりしました(笑)。そういえば私自身、キャラ屋とかドッターとか呼び名がいろいろあるんですよね。自己紹介するときは、ちょっと困ることもあります。

メーカー広報



⬅新宿に拠点を置くテクノスジャパンの谷本さん。ケンカしたことはないが、けっこう強そうだぞ。

一般の人が知っている業界用語は、雑誌メディアの影響が大きいと思います。とくにファミ通さんは、新語、造語の普及に貢献しているのではないでしょうか。ヌルい、などはその代表ですね。一方、一般の人があまり知らない業界用語というのは、おもにコンピューター関係の技術用語でしょうか。たとえば、レジスタ、I/O、番地、フリーズ、アイスなど知らない人が聞いたら、まったく別の内容を連想する言葉が多いですからね。かくいう私もゲーム業界に入るまで、I/O(アイ・オー)のことをI/O(イチ・ゼロ)と勘違いしていました。こういったマイナーな言葉も、一般の人に知ってもらえれば嬉しいですね。

LOOK BACK!
過去に生きた流行語たち

エッチという言葉がある。最近では、行為そのものを示す意味が強くなってきた。数年前までは、スカートめくりをされた女学生が男子学生に向けて発する言葉であった。エッチとは本来、アルファベットのHを正しくない発音でつづったものである。そして、HとはHENTAI（変態）の頭文字なのだ！ しかし、語源はあくまで語源。時が経つにつれ、言葉の意味は変わってゆく。以下の言葉も、意味を変えて復活するかもしれないのだ。

●ナウい
今っぽいこと。最先端な感じを表現していた。

●マブい
まぶしいくらいに輝いて見える女性を、不良っぽく表現するときの形容詞。（類）ハクい

●新人類
ゲームタイトルになるほど流行。おじさんが好んで使用した。

●マイコン
ひと昔前は、欲しいものアンケートにもパソコンではなく、マイコンと書いてあった。

●世・露・死・苦（四・六・四・九）
ヨ・ロ・シ・ク★ と書いても良い。手紙の最後につけると、効果的だ。

●DRY
なんでもかんでもDRYになった。コンビニの弁当にまでDRYがあったのだ。



⬆10年前、月刊ビックリハウスの国語辞典として世に出回った大語海。なかに収められた新語、造語の数々は、質、量、ひねくれ具合がすべて尋常でない。

ゲーム雑誌出版社

特徴

●生活が不規則なため、イライラしていることが多いぞ。
●人生設計がテキトーなのだ。
●ウソをつくぞ。
●元××。という経歴の持ち主が多いため、ゲームよりも精通している"何か"がある。
●どこでも寝るぞ。
●なんだかんだ言っても、ゲームが好きなのだ。
●イヤになってやめても、結局違う編集部で働くことが多いぞ。
●ふだんは下品な言葉を使うくせに、原稿を書くときは、子供のような言葉で書くのだよ～ん。
●いろいろあるのだ。



解説

注① ていーす
おはよう。こんにちは。こんばんは。ごきげんいかが。おばんです。

注② 〇〇先生のアポ
マンガ家と打ち合わせをする約束をすること。アポなしに取材はできない。アポイントメント。

注③ 5徹
５日間不眠で働くこと。実際には、ダラダラしてるだけだったりする。

注④ 校正
写植文字になった原稿文。編集者が間違いや訂正箇所を指摘する。

注⑤ オトす
原稿が入らないこと。記事そのものがなくなる場合も。（類）ボツ

注⑥ やめる
疲れたときの合い言葉。

注⑦ 外打ち
会社の外、つまり飲食店で打ち合わせすること。

注⑧ 合番
この文章はココ、この写真はココ。といった具合に、ページ内の配置箇所を指定する番号。

注⑨ 抜く
他誌よりも早く情報を掲載すること。（同）スッパ抜く

注⑩ 新橋
某ゲーム雑誌。

注⑪ 公称〇〇万部
ほかの会社の人に発表する発行部数。実際は〇〇×(0.2～0.8)万部が発行されている場合が多い。

注⑫ 仕上がり△△パーセント
実際に発行した部数のうち、どのくらい売れたか表わす。

注⑬ ～でポン
名詞の語尾につけるとキャッチコピーになる。（例）念仏でポン

注⑭ マルC
Ⓒ。新着ゲーム通信を参照。

注⑮ 8Q ゴナD……
写植指定。８Ｑが文字の大きさ、ゴナＤが文字の種類を表わす。

ゲーマー

特徴 ●短気な人が多いぞ。機嫌の悪いときは、うかつに近づかないほうが無難だ。
●つまらなそうにプレーするわりに、クリアーしてしまうのだ。
●他人のことは気にしないぞ。
●ギャンブルが大好きだ。
●やることはやるけど、文句も言うぞ。
●どちらかというと、大勢でいるより孤独を好むのだ。
●おもしろいゲームがない。と言いながらも、ゲームばかりするぞ。
●いろいろあるのだ。



解説

注① ふぃーっチ
やあ。よお。ねえねえ。金貸して。どんな意味にもなる魔法の言葉。

注② 何やりプレー？
日本語に訳すと、何やってんの？という意味。プレーという接尾語をむりやり使用した例。

注③ う●こゲー
じつに、くだらないゲーム。ク●ゲーよりもリアルな表現が、よりいっそうゲームの品位を落とす。

注④ カタい
耐久力に優れる様子。弾を何発撃っても、なかなか死なない。

注⑤ ノーデスモード
死なないモード。つまり無敵モード。メーカーから借りたサンプルROMには、無敵のほかにも面セレクトや異常に弱いボスキャラが入ってたりするのだ。

注⑥ パッドじゃムズい
ゲーム機に付属しているコントローラーでプレーするのは難しい。というのが、表面上の意味。

注⑦ 椅子ネリ
椅子を並べて寝ること。慣れるまで、ちょっとつらい。(類)床ネリ

注⑧ すぐそこ
はるか彼方。

注⑨ 1時間もかからない
1時間はかかる。

注⑩ 買いマック
某ハンバーガー屋で、持ち帰りにすること。(反)喰いマック

注⑪ じゃあ、それ。
自分で決めるのがめんどくさいとき使用する。ほんの3秒足らずで決まるので、気持ちがいい。

COMING SOON！
つぎに来る流行語って？



⬆やはりテレビだろう。テレビを見ない奴はダメだ。世の中の流れをリアルタイムにつかむことは大切だぞ。勉強なんかいつでもできるからな。

未来のことを予測するのは難しい。ただし、流行りのテレビ番組をマメに見ている人なら、流行りを作り出す張本人に成りうる。テレビだけにとどまらず、ラジオに雑誌、映画にビデオもチェックしていれば、かなりの確率で流行りをキャッチすることができるはずだ。以下、近い将来、流行るかもしれない言葉を集めてみたぞ。

●**ハイヤー、ピシッ！**
だらしない自分にムチを打つ言葉。気合いを入れるときに使おう。

●**パロムー！**
ポロムー！ で答える。仲良し友達のあいさつ。

●**ヘナちょこ**
良くないが、愛らしい様子。

●**イヤ、ウソ**
イヤ。と、言って断り、相手が驚いたら、ウソ。と、言う。タイミングが肝心だ。

●**ガウディ**
人名だが、バルセロナオリンピックに向けてスペインが人気になり、思い出したようにガウディが流行る。ガウディ饅頭もありうる。

●**たまらんち会長**
IOC(国際オリンピック委員会)のサマランチ会長と、たまらんちが合体してできた合成語。ちなみに、たまらんちとは、九州弁でたまらないという意味。

●**こりゃまた、うっかりくん**
本誌副編集長が、今年の流行語として年初に予言した。来年まで、あと2ヵ月ある。

●**リンダこまっちゃ～う**
山本リンダ嬢の激しい活動とともに、死んでいた言葉が復活する。

●**男！**
女性文化のカウンターパンチとして、汗くさい男性文化が復活。冷やかす意味で使われる。

●**～ロッカー**
バラドルのノリで、演歌ロッカーやじょんからロッカーが現われる。

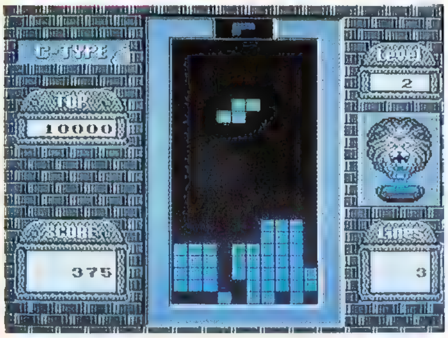
WEEKLY ファミコン通信

PRESENTS 読者プレゼント

10月18日号の当選者は11月8日号（発売 10月25日）で発表だ！

ゲームソフト

1 テトリス2 -BOMBLISS-
■ビー・ピー・エス　ファミコン



サラリーマンから女子高生まで誰もが知っている、知名度ナンバーワンのパズルゲーム、『テトリス』の第2弾。対戦プレーが可能なのだ。

3名

2 F-1エキゾースト・ヒート
■セタ　スーパーファミコン



スーパーファミコン初のF1レースゲーム。F1ファンは必見だぞ！

3名

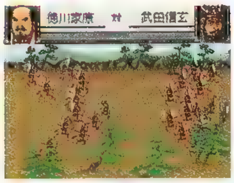
3 ワールドサーキット
■ナムコ　PCエンジン



『ファミリーサーキット』のPCエンジン版。高速スクロールは圧巻。

3名

4 天下布武
■ゲームアーツ　メガドライブ



メガCDの機能をフルに使った戦国シミュレーションゲーム『天下布武』。

3名

5 がんばれゴエモン さらわれたエビス丸
■コナミ　ゲームボーイ



ゴエモンが、悪者にさらわれたエビス丸を救出するアクションRPG。

3名

テレホンカード

6 鈴木保奈美



東京ラブストーリーの赤名リカ役が、ハマりにハマっていた保奈美ちゃん。今やトレンディードラマにはかかせない大人気の女優なのだ。

ホワイト加刷

1名

7 超魔界村



スーパーファミコンの超ムズアクションゲーム、『超魔界村』のテレカ。カプコンさんから15名のかたに。

110-011

15名

8 牧瀬里穂



10月30日に待望のデビューシングルを発表する里穂ちゃん。楽しみだね。

ホワイト加刷

2名

9 アイルトン・セナ

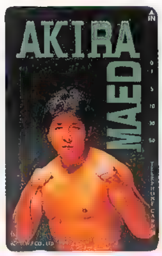


昨年のマシンのテレカ。この年セナはワールドチャンプに輝いた。

ホワイト加刷

1名

10 前田日明



缶コーヒーのCMでもおなじみの真剣勝負をモットーとした硬派なプロレスラー、前田日明。かっこいいよね。

110-60451

1名

しめきり 10/10 当日消印有効

応募券 10月18日号

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券を貼り、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部PP係まで送ってください。なお、都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

9/27号の当選者発表

ゲームソフト

●雷電伝説
香川県　下浦和紀
神奈川県　佐相明美
北海道　市原広樹

●たいむゾーン
群馬県　伊藤幸子
愛知県　松永加誉子
千葉県　皆倉良穂

●ゼロウイング
石川県　竹田一
岐阜県　三上和宏
広島県　松井真治

●スパイダーマン
埼玉県　鈴木純二
茨城県　田沢裕之
香川県　大須賀輝

●アレサⅡ
北海道　黒沢美千代
埼玉県　藤本千博
栃木県　中山佳久

テレホンカード

●高岡早紀
岡山県　高科二郎

●かとうれいこ
福岡県　安永大輔
広島県　谷本正和
熊本県　福田真也

●渡辺美里
石川県　木村敦子

●やまだかつてないテレビ
岩手県　野里博幸

●ガデュリン
大阪府　小野寺正晴

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

特　集

ソフトが安くなる日

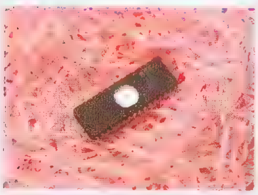
We hope the day will come.

ソフトの値段は高いか安いか!!　価値観にもよるだろうから、この問いに対する答えは人それぞれになるだろうな。が、誰しも「安いにこしたことはなかろう」と考えていると思うんだよね。おなじみROMカートリッジについて言えば、容量の増加に伴って、値段は上がる一方。一時期チョリっと下がったものの、大局的には焼石に水。このまま青天井でいけば、いつかソフト１本10万円となるのも夢ではない。いや、夢じゃないって、なっちゃ困るんだから。

で、果たして、今後ソフトの値段ってやつはどうなっていくのだろう。流通形態の変化、ニューメディアの登場など、さまざまな要因はソフトの値段にどう影響を与えるのか。明日あンたは、ソフトが買えるか買えないか!!この特集はそこらへんをバッチリ解明するぞ。



CONTENTS

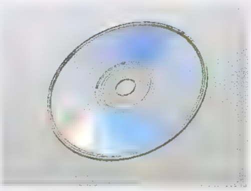


ソフトの値段は こーして決まる!!

知ってる人は事情通、知らなければふつうの人。知らなくてもいいけど知ってたほうがなにかとタメになるかもしれない、定価の決め方をババンと公開。超時空機密事項を内緒で入手、教えちゃうのだ。

ニューメディアは 安いか高いか!?

CD−ROMを始めとする新しいメディアは、ソフトの値段にどう影響を及ぼすのか!?「高密度、低価格」を標榜してたCD−ROMちゃんの、今後のお値段的展開はどうなっておるのか。そこらへんだッ。



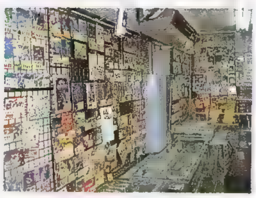


黒船来たりて ソフトがお安く!!

アメリカの超時空巨大玩具店、トイザらス。革新的な方法で商いをし、拡大し続けるこのショップが近日中に日本に上陸。果たしてトイザらスは日本の玩具界に革命を起こすか。ソフトの値段はどーなる!?

お買い徳中古品の 値段の決め方は!?

たまーに超新作が定価を大きく割った値段で売られていたりする中古ソフトショップ。その独特な流通の仕組みと、ユニークな値段の決め方をここに伝授。読んだ２秒後にあンたは中古マスターになれる。





ハードウェアも お安くなるのよ!!

ソフトウェアだけではないぞ、ハードウェアだって地道に安値への道を歩んでいるのだ。３大ハードウェアのシェア拡大競争によって、ハードウェアそのものの値段にも変化が現われつつあるッ。徹底究明。

ソフトの価格はどのようにして決められているのか!!



最近のゲームソフトは価格が高い、とボヤいてるキミ。まぁまぁ、そんなに怒らないで。価格が高くなってしまうのには当然ちゃんとした理由があるのだ。高い、高いと文句を言っていてもどうにもならない。なぜソフトの価格が高いのか？ 安くするためにはどうすればいいのか？ 一緒に考えようぜ。

ソフトの価格にはたくさんの要素が!!

ソフトの価格にはこのような要素が含まれている

OEM価格
パッケージや取り扱い説明書、基盤、チップなどの価格はここに含まれる。

流通
問屋を通せば、当然問屋への利益が上乗せされる。

ゲームソフト

製作費・ロイヤリティー
サウンドやグラフィックの製作費。キャラクターの版権料などはここに含まれる。

メーカーの利益
メーカーはタダでソフトを作っているワケではない。

一般的な定価のとらえかた

OEM価格		製作費・ロイヤリティー		メーカーの利益		問屋への最低卸し価格
A円	＋	B円	＋	C円	＝	D円

問屋に卸す価格は定価の55パーセントから60パーセントが相場、そこから逆算すると……

$$D円 \div \frac{55}{100} = E円$$

E円＝定価となる(一般希望小売価格)

OEM価格とは?

依頼された相手先のブランドで、完成品や部品を供給することをOEMという。簡単にいうと、小さなソフト会社は自社でゲームのプログラミングはできても、カートリッジを何万個と生産する工場は持ってないよね。そこで、ファミコンだったら任天堂、メガドライブだったらセガにお金を払ってカートリッジの生産を依頼する。任天堂やセガは依頼されたソフトをチップからパッケージから取り扱い説明書やらを含め、完成品にしてソフト会社に供給するという仕組みのことなのだ。そのソフト会社がカートリッジの部品代や製作費を任天堂やセガなどに支払うお金のことをOEM価格という。

ロイヤリティーとは?

ゲームソフトを作るにあたって、マンガのキャラクターや芸能人を使用するとするよね。すると使用する側は使用される側のマンガのキャラクターの作者や芸能人に使用料としてお金を払わなければならない。そのことを版権料というのだ。また、ゲームのサウンドを有名作曲家に頼んだりした場合もお金を払うよね。このようなお金のことをロイヤリティーというのだ。たとえば、『ドラクエ』なんかがイイ例。グラフィックは鳥山明に、サウンドはすぎやまこういちに依頼しているよね。エニックスはそれぞれにロイヤリティーを支払っているのだ。お値段のほうも結構高いんじゃないかな?

最近のゲームソフトの価格は昔のゲームソフトの価格と較べると確かに高い。まぁ、それは時代の流れってヤツですかねぇ。昔のゲームは容量が少なかったよね。グラフィックなんかしょぼかったし、いまみたいにバックアップ付きカートリッジなんていうのはなかった。逆にいまはグラフィックがキレイになり、4メガだの8メガなどと容量が増えた。容量が増えるとチップの値段も高くなる。原価が高くなった分、定価を上げなければならなくなったってワケ。まぁ、価格が値上がりした理由はそれだけじゃないけどね。

それでは、肝心の定価はどのように決められているのか？ 一般的な定価のとらえかたを説明しよう。まずは、OEM価格と製作費、ロイヤリティーなどの価格を足す。それにメーカーの利益が上乗せされるのだ。それぞれは、ソフト1本あたりの価格と考えてほしい。これらをすべて足して、出てきた数字が問屋への最低ラインの卸し価格となる。問屋へ卸す価格は定価の55パーセントから60パーセントが相場。そこから逆算してみよう。問屋への最低卸し価格を0.55で割る。するとおのずと定価が出てくるじゃあーりませんか。なんか数学の授業みたいになっちゃったけど、まぁこれが一般的な定価の決め方といってもいいんじゃないかな？

ゲームソフト1本あたりの価格のウチワケを知りたい!

では、なんでゲームソフト1本に6000円や7000円という値段が付くのか、そのウチワケをとってじっくり見てみよう。対象となるのはファミコンソフトでごく一般的な2メガのバックアップ付きのRPG。それぞれのウチワケの価格を具体的数字で表わしたいのだが、X社の企業秘密の部分もある。ズバリ書いてしまうと危ないので教えないよん。と、言いたいところだが、教えないとみんな泣いちゃいそうなので、しょーがないからヒントだけ教えてあげる。写真に写っている商品がほぼ同じくらいの価格だっていうことだ。

X社のファミコンソフト1本あたりの値段のウチワケ

2メガ+バックアップ付きのRPGの場合

OEM価格

2メガのバックアップ付きのチップやカートリッジのケースやらビニール袋、パッケージ、取り扱い説明書、それに制作費を含んだ価格。メガ数が増えればこれよりもうちょっと高くなる。ちょっと高い気もしないでもない。



取り扱い説明書が厚くなればOEM価格も増加

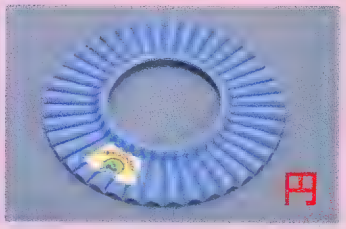
標準の取り扱い説明書ではなく、もっと内容を濃くしたページ数の多い取り扱い説明書を付けたい。と、いう場合はOEM価格に、お金をプラスアルファすればページ数の多い説明書を作れるのだ。そのぶん定価も少し上がる!?



◆取り扱い説明書が厚くなると、定価にも影響アリ!?

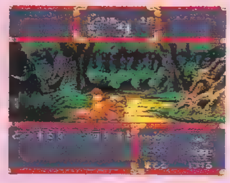
製作費・ロイヤリティー

グラフィック、サウンド、プログラムの製作費。ロイヤリティーはだいたいこのくらいの価格。このロイヤリティーはゲームにもよるけど、ソフトの価格を上げるにあたってそんなに大きな存在ではない。



『天外魔境』のロイヤリティーは全部で、ン億円!?

PCエンジン『天外魔境』のサウンドを担当したのは、坂本龍一だってことは知っているよね。その坂本龍一に支払われたロイヤリティーは総額ン億円という噂があるのだ。知名度が高いとやっぱりロイヤリティーも高いね。



◆『天外魔境』の写真。CD-ROMなら製作費をたくさんかけられる。

メーカーの利益

メーカーの利益を少なくすれば、当然価格は下がるワケなんだけど、メーカーも慈善事業でやっているのではナイ。利益のなかには宣伝費とか入っていていろいろとお金がかかる。けっこうこれでも無理をしているのだ。



利益が上がればユーザーに還元

ソフトがたくさん売れ、製作費の元が取れれば儲ったぶんユーザーに還元しようとするメーカーもある。直接お金をユーザーに返すワケではない。次のソフトの製作費に当てたりして定価を下げるように努力しているのだ。



◆直接現金で手渡されたらウレシイが、そうもいかないよね。

合計　3640円

OEM価格や製作費、ロイヤリティー、メーカーの利益などを足すと3640円という数字が出た。これが先ほどいった、問屋への最低卸し価格となる。問屋へ卸すときには商品それぞれによって卸し率というのがあって、テレビゲームソフトの卸し率は約55パーセントから60パーセントくらいなのだ。ほかの商品の卸し率を見てみると、一般家電製品が約65パーセントくらい。本などは約70パーセントくらいとパーセンテージが高い。テレビゲームの卸し率で逆算してみると、約6600円という価格が割り出される。まぁ、ファミコンソフトでいえば標準的な価格だね。

一般的な定価の決め方

$$3640円 \div \frac{55}{100} = 6618.1818\cdots\cdots円 \quad 約6600円$$

(55パーセント)

▽問屋に卸すときの卸し率

テレビゲームソフト……約55〜60パーセント

一般家電製品…………約65パーセント前後

本・CDなど…………約70パーセント前後

なぜ、テレビゲームソフトの卸し率が低いのかというと、流通の仕組みにある。それはややこしくなるからあとで話すとしよう。

んで、話は変わるが、ボクたちソフトを買う側、消費者側から言わせれば、「ソフトの値段が高いのは、メーカーがなんだかんだ言ってふんだくってんじゃないの?」と思っている人も多いハズ。しかし、それはマチガイ。メーカーもできるだけ安くソフトを出そうと一生懸命なのだ。メーカー側の言い分としては……

「製作費をできるだけ安くあげて、できるだけ会社側の利益を少なくしても原価(OEM価格)が高いですからねぇ。ファミコンソフト2メガの容量で4500円以下で発売するのはほぼ不可能ですね」(某ソフトメーカー)

と、いうこと。ではファミコン以外のソフトはどうなのかな?

では、ほかのOEM価格はどのくらいなのか？

それでは、ほかのOEM価格はどのくらいなのかな？　ファミ通ソフトが安くなる日の特集班が調べまわったところ意外な結果が出た。

先ほどと同じく、具体的な数字で表わしてしまうと危ない。横断歩道を赤信号で渡るのよりも、もっともっと危ないのだ。そこいらへん、モロモロの事情はわかってほしいゾ。と、いうことで意外な結果を報告しよう。同じ容量の8メガでも、セガのOEM価格は任天堂OEMの価格に較べると、缶ジュース6本分安いのだ。しかし、ソフトの価格とメガ数は、必ずしも比例するとはいえない。メガ数が多くても安いソフトはあるし、逆にメガ数が少ないのに高いソフトもある。しかし、原価が安ければソフト低価格にもつながるよね。

ミニコラム　ナムコの3900円シリーズ

5年まえナムコから、『スカイキッド』や『ファミリーテニス』などのソフトが3900円で発売されていたのを覚えているかな？　なんでそんなに低価格で発売できたのだろう？　そこいらへんを聞いてみた。「3900円で発売できたのは企業努力の結果です」（ナムコ　広報）

これは、任天堂OEMを使わずに、他の生産ラインを使用していたからと思われる。しかし、いまではチップの値段も値上がりし、3900円で発売するのはムリみたい。



↑3千900円シリーズのひとつ。安いよね。

OEM価格

スーパーファミコン



↑8メガのバックアップ付きカートリッジとパッケージの価格、取り扱い説明書などの価格を含んだソフト1本あたりの、OEM価格はこのくらい!?

ゲームボーイ



↑ゲームボーイのOEM価格はファミコン、スーパーファミコンのOEM価格に較べると、極端に安い。CD-ROMのOEM価格と同じくらいなのだ。

メガドライブ



↑メガドライブのOEM価格は同じメガ数でもファミコン、スーパーファミコンと較べると、少し安い。原価が安い分、定価も安くできる？

PCエンジン　Huカード



↑PCエンジンHuカードのOEM価格ははファミコンのOEM価格と同じくらい!?　もっとOEM価格を下げることは不可能なのか？

CD-ROMのOEM価格は激安!!

うーん、チップの価格は高いねえ。それに較べると、CD-ROMのOEM価格は激安ということだぞ。音楽などに使用されているCD。あの生CDの値段は、1枚300円前後とか。それに、CDのケースやら取り扱い説明書の印刷代などをつけても、CD-ROMのOEM価格はだいたいCD1枚あたり、夏目漱石くらいの値段になるということだ。

リンダもビックリってことで、原価が安い分、ソフトの価格も安くできるハズ。まったく同じゲームを作った場合は、当然CD-ROMのほうが安く仕上げることができるよね。しかし、問題点がある。市場の問題だ。ファミコンやスーパーファミコン、ゲームボーイなどは市場が拡大されているからいいが、CD-ROMとなると……むむう、だよね。てことは、かなりソフトを売らないと開発費の元が取れない。しかも、OEM価格が安い分、開発費もそれなりにかけてあるから、それなりに値段のほうも高くなってくる。高いっていってもそんなベラボーに高いワケでもないけどね。

まぁ、CD-ROMの詳しい話は、このあとの90ページの〝CD-ROM新時代前夜〟のほうに書いてあるから、そちらのほうを見てもらうことにしよう。CD-ROMはもっと安くなるのか？　どうなる？



↑なにもデータが入っていない生CDの原価は300円程度。安い。



↑いま発売されている、CD-ROMソフトの数々。CD-ROMが活発化すれば、もっとソフトの価格も安くなる？

ミニコラム　パソコンソフトの価格は？

パソコンソフトの原価は安い。せいぜいディスク1枚、なん百円という単位だろう。なのに、パソコンソフトは8000円だの9800円だの、高いモノになると10000円を越えてしまうソフトまである。それはCD-ROMと同じく、市場が狭いというのが1点にある。1万本も売れればヒット作なのである。やはり元を取るためには、定価を高くするしかない。また、パソコンソフトの場合、ロイヤリティーが若干高いのだ。それが第2点目。ファミコンと較べれば、グラフィックもサウンドも断然パソコンのほうが上だからね。少々高くなってもしょうがないよね？



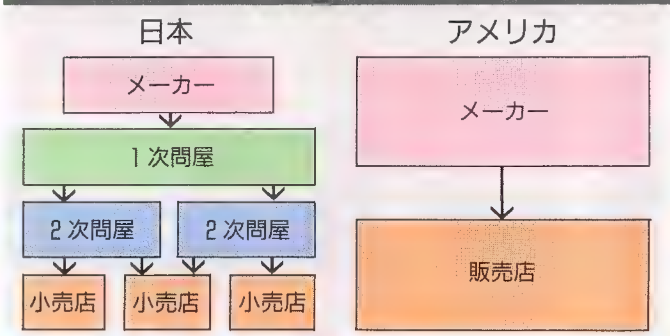
↑1本なん万円もするパソコンのソフト。高いのはしょうがない？

アメリカでは問屋というものが存在しない

問屋はメーカーから商品を買い取り、それを小売店へ売る。簡単にいうと、メーカーと小売店のパイプ役ってワケ。問屋をとおると問屋の手数料としていくらかお金を取られる。問屋がメーカーから安く買い取った商品も、小売店に並ぶときには定価となっているのだ。ゲームソフトの流通は複雑なため卸し率も低く、定価が上がってしまうひとつの要因でもある。

「問屋なんかないほうが、ソフトが安くなるじゃん」という人もいると思うけど、問屋は江戸時代からの由緒ある商売。問屋がなくなってしまうと、小売店まで商品が届かなくなってしまう。日本には問屋はなくてはならない商売なのだ。アメリカには一般的に問屋というものが存在しない。メーカーと直接取り引きをするトイザらスも、アメリカの会社なのだ。

日本とアメリカ、流通の仕組



ミニコラム　アメリカではスーパーファミコンと『マリオ』がセットで199.95ドル

アメリカではスーパーNESと、『スーパーマリオワールド』のソフトがセットで199.95ドルの値段で販売されているのだ。1ドル約135円で計算すると26993.25円となる。ところが、日本ではスーパーファミコン本体が25000円、『マリオ』が8800円。合計すると33800円。なぜアメリカのほうが安い?

「まず為替のリスクを含んだ価格だということ。ふたつ目にセット販売なので、パッケージの費用がひとつで済むということ。3つめは市場を見ると200ドル以上で売るのは難しいということからこの価格にしました」(任天堂　広報)

それなら、日本でもセット販売にしてもらいたいね。



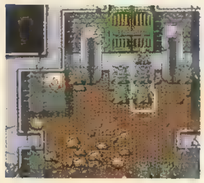
⬆アメリカで199.95ドルで売られているスーパーNES。

ミニコラム　12メガ値段のほうは?

来春に発売予定、セガの『シャイニング・フォース』。容量は12メガとか。そのぶん価格のほうも高くなるのかな?

「8000円代にしようと努力しています」(ソニック)

12メガで8000円代。これって容量のワリに安いよね。



⬅12メガの容量。値段はいくらくらい?

ソフトが安くなる条件とは?

売れる

ゲームソフトが安くなる条件はいくつかあるけど、そのなかの大きな条件をいくつか取り上げてみたのだ。

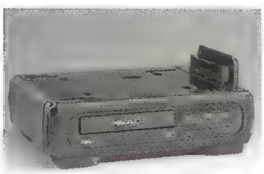
まずは、そのソフトが売れること。ソフトが売れれば、メーカー側もユーザーに還元するハズ。そのソフトで得た利益を次のソフトの制作費に回したりする。そうすれば、価格も自然と下がる。また売れると見込まれれば、薄利多売で定価を下げることもできるってワケだ。



⬅「FFⅣ」の行列写真。このくらい売れればね。

OEM価格が安くなる

2点目は、OEM価格がいまよりももっと安くなること。安くなった分製作費にお金がかけられる。ってことは、いままでの価格で内容のよいソフトができるってワケだ。いっそのこと、チップでゲームソフトを作るのをやめて、ゲームソフトはすべてOEM価格の安いCD-ROMにしてしまえばいいのにね。セガはCD-ROMを発売するし、任天堂もご存じのとーりCD-ROMを開発してるらしいし。こりゃ期待できるかな。



⬅噂のメガCD。果たして任天堂はどう出る。

製作費、利益を少なくする

3つ目は、ソフトの製作費、もしくは利益を極端に少なくする。これはかなり、メーカー側にとっては勇気を要する。製作費が少なくてもおもしろいゲームはできるのだが、一歩間違うといわゆるクソゲーになる可能性もでてくる。そうすれば当然売れないし、もうズンドコの……じゃなく、どん底のオラオラ状態になってしまう。また、売れる見込みのあるソフトならば、ソフト1本あたりの利益を安くできるのだけどね。



⬅制作費を安くすれば、ソフトの価格も安くなる⁉

流通革命を起こす

流通革命を起こし、もし問屋がなくなればソフトの値段は安くなるだろう。しかし、問屋も商売。そういうワケにはいかないのだ。しかし、問屋の存在も危なくなってきている。アメリカから上陸したトイザらスの出現により、問屋がなくなってしまうかもしれないのだ。セガとトイザらスは契約を交わしたということだが。任天堂はどう出るのか? これから注目していきたいところだ。詳しくは94ページを見よう。



⬅トイザらス上陸により、問屋の地位が危ない⁉

CD-ROM 新時代前夜

すべてのユーザーと
たいていの良心的なメーカーに
このレポートを捧ぐ

プロローグ かくして極秘取材がはじめられた

すべては、ファミ通8月16日号の特集、〝オール・アバウト・ゲームQ＆A″の企画会議から、はじまったのたったらたっらりん。いかん、久しぶりに真面目な記事を書こうとしたら、緊張してキーボードがすべってころりんりん。……先を急ごう。〝オール・アバウト・ゲームQ＆A″とは、読者はおろか、編集者さえ、知っているようで知らないゲームに関する疑問を解決する、タイトルのとおりアバウトな企画だった。みんな憶えてるかな？



その企画会議の席上で、誰だか忘れたが、誰か、「確かCD-ROMになったらばソフトが安くなるって言われてなかったっけ？」と言いだしたのだ。そういやそうだな。よく思い出した。偉いぞ。みんなウンウンうなずいた。だが、そのときには、あまりにも時間がなさすぎた。これほど、大きな疑問を解決するには、もっと余裕が必要だ。泣く泣くあきらめた編集者のもとに、〝ソフトが安くなる日″の企画が持ちかけられたのは、それから２ヵ月後。さぁ集え。〝アンタッチャブル″をおそれぬ強者どもよ。タブーをぶちやぶれ!!　かくしてCD-ROMのことなどなーんにも知らん取材班が結成されたのだっ。あとは野となれ山となれ!!



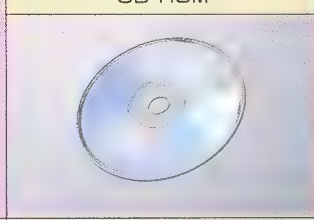
⬆しかしいくら極秘取材といってもこの格好。どこから見たって怪しい奴だよ。

REPORT 1 理屈屋って嫌われるんだけど……

いくら、ホエホエッのファミ通編集者といえ、ほんとになーんにも知らんと、海千山千のメーカーさんやゲーム業界事情通さんに、好きなようにあしらわれてしまう危険性がある。勉強するのはイヤだけど、馬鹿にされるのはもっとイヤだーっ。ってなわけで、まずCD-ROMの理屈から。取材班にも理解できたことを、やさしく説明するから、みんなつきあってね。

まずは、右にある表を見てほしい。現在、主流となっているROMカートリッジと、CD-ROMの基本的な性能を比較したものだ。ほんとはもっと細かいデータがあるのだが、みんなに、もちろん取材班にも理解できるように、３項目に絞ってある。しかし、どの項目もとっても重要なものだぞ。まずは単体あたりの最大容量。CD-ROMは、ROMカートリッジの約68倍もあるのだ。それでいて、単体あたりの原価はROMカートリッジのほうがCD-ROMよりも10倍から30倍も高い。どうしてバラつきがあるかというと、メーカー間の力関係とか、いろいろ大人の都合があるからだそうだけど、それでも上限を取っても下限を取っても、圧倒的にCD-ROMのほうが優れているってことがよくわかるよね。

もちろんCD-ROMのメリットはそれだけじゃない。むちゃくちゃ容量をくう取り込み画像が使えるとか、グレード高い音楽を簡単に鳴らすことができるとか、ゲームの質を向上させるメリットは多いのだ。あ、そうそう、原料が石油なので半導体と違い、すぐに生産できるってのもあった。メディアとして日が浅いのは確かだがこんなにいいことずくめなのに、どうしてソフトの価格が下がらないのか？　ではそれをふまえたうえでメーカーの展望を聞いてみよう。

	CD-ROM	ROMカートリッジ
記録形式		
最大容量	540メガバイト	8メガバイト
単体原価	100円〜200円	2000円〜3000円
ゲームメディア	PCエンジン メガCD ソニープレイステーション	ファミコン スーパーファミコン メガドライブ

REPORT 2　FROM メーカーサイド〜

うっひょっひょ。なんだかほんとに新聞記者みたいな進め方だよね。でも取材班の誰ひとりとしてなーんにも知らんのだから、しかたない。じゃ、ほかの人は知っているのか？　お、ちょうど桃栗がとおりかかったから、聞いてみることにしよう。「むずかしいことはわからないのーん」。こんなもん。

まずはメーカーが考える CD-ROMの売り文句から

「超大量のグラフィックスと超リアルサウンド」(ニチブツ　広報)

まず妥当な線。これがいちばん多い、代表的な解答でした。押さえておくべき重要なポイントね。

「絵とか音がいいのはあたりまえで、ゲームの内容のクオリティーもうちは高い」(アトラス　開発)

その意気や良し。ユーザーみんなのためにも頑張ってください。

いよいよ少しずつ核心へ 突き進んでいくぞーっ!!

質問はCD-ROMをめぐる価格の現況と、その問題点についてだ。

「けっして理想的な状態とはいえないと思います」(NCS　広報)

メーカーの人も、やっぱりそう思っているのだ。それじゃどこに高くなる問題があるのだろう？

「けっきょく、ハードの普及度とそれに伴う1タイトルの売上枚数が、まだまだ少ないっていうことでしょう」(ビクター音産　広報)

「ハードが普及しないとソフトも売れませんので、ハードの普及を願っています」(サン電子　広報)

逆も真なり。こんな意見も？

「ハードの普及がいまひとつなので、引っ張れるソフトがほしいですね」(日本テレネット　広報)

ROMカートリッジより 製造費は安いんですよね

「ただ製造費だけ比べれば確かに安くなります」(アイレム　広報)

やっぱりだ!!　取材班の勉強はムダじゃなかったってことだな。

「安くなります。カートリッジは高いです」(ウルフチーム　広報)

「まだ、カートリッジで開発したことがありませんので、詳しくはわかりませんがかなり安いと思います」(データウエスト　広報)

それでは具体的にどのくらいのパーセント安くなるものです？

「まったく同じソフトをそれぞれのメディアで製作販売する場合は100:40〜35の割合の製作費用で、完成します」(ニチブツ　広報)

「一概にいえませんが半分以下になるのは、確か」(NCS　広報)

なぜそれがソフト価格に 反映されないのでしょう

「確かに製造費は安くつきますが製作とか開発費は容量の多い分、膨れ上がって、作品にもよりますが、カートリッジの数倍はかかりますから」(ビクター音産　広報)

「総費用を、発売本数で頭割りにするとそんなには、安上がりにはなりません」(ナグザット　広報)

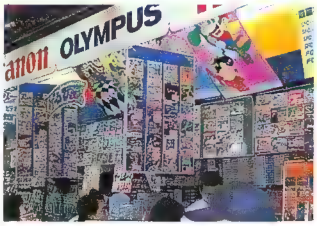
だいたいこういう感じの解答がよせられているようだ。だけど、それならROMカートリッジとまったく同じ内容のソフトを開発製作するのなら、より安くユーザーに提供できるということですね？

「まったく同じものを作れば安くつきます。ただし、音は内部音源のみ、アニメーションもまったくつかないという条件付きで。でもそんなものを作ったりしたなら、CD-ROMを活かしてないとクロスレビューでいわれるのではありません？」(日本テレネット　広報)

おおせのとおり。ごもっとも。

ではこれからCD-ROMの ソフトが安くなる条件は

「完全にCD-ROMゲームが業界の主流派になるときがくるまでは、トータルな価格の低下というのはなかなか難しいと思います。でもその日は近い将来、必ずやってきます」(データウエスト　広報)



⬆まだまだCD-ROMのゲームは店の隅に置かれている。巻き返しなるか!!

果報は寝て待てっていうことかな？　でも高いソフトを買い続けなければ、CD-ROMが主流になるときなど永久にやってきそうにもないし？　ほかのメーカーは？

「企業努力で開発費さえ安く上げれば可能性は大です。もうすでに4000円台のソフトも出てますし。当社でも安いソフトを出したいと整備中です」(ナグザット　広報)

「いまは今後に向けての一時期といえるんじゃないですかね。最終的には、質の向上(エンターテイメント)、価格の低下(4000円〜5000円台？)、市場の普及へと向かうと考えていますが」(NCS　広報)

「ハードの普及がいまいちなので価格はいたしかたない。ゲームの業界自体新しいので急ぐことはないと思います」(ニチブツ　広報)

「新しいメディアへの参入に伴う開発機材の償却を考慮にいれるなら、価格が劇的に下がるにはまだ時間がかかるでしょう。ハードがさらに普及し、1タイトルが本数的に数倍売れるようになったら、ソフト価格も下がる可能性が出てきますよ」(ビクター音産　広報)

かなり、難しい話になったけどわかったかな。メーカーにもずいぶんコメントしづらい質問をしちゃったから、なかなかわかりずらかったかもしれないね。要するにCD-ROMはまだ新しい可能性あるジャンルってこと。これから発展できる余地がたっぷりあるのだ。

しかし…

プレーバック〜音楽業界の場合

やはりゲーム業界と同じようにCDに切り替わっていった業界があるぞ。そう、音楽業界だ。アナログのLP盤とCDの関係はROMカートリッジとCDの関係くらい、コスト的に差があるとは思えないが、それでもやはり相当のコストダウンになったのは間違いのないところだ。では、そのとき価格に変動はあったか？　簡単にいってしまえばなかった。ゲームを作るのとは違い、アナログからCDに切り替わったところで、製作費にそれほど大差はなかっただろうにまったく安くならなかったのだ。

昔はほとんどが3200円していたアルバムが、いまではたいていが2800円だけど、これは40パーセントの物品税がかけられていたのが消費税で3パーセントになったからなのだ。CDに切り替わることで、価格は下がらなかったけど、その代わり増えたのが、ロンドントラックダウン、とかNYリミックスってやつ。どことなくどこかの業界に似ていると思わない？



⬆いまや店頭からアナログは駆逐されCD一色。コンパクトだからかな？

REPORT 3 業界の事情通が斬る現状と問題点

すっかりおなじみのゲーム業界ゴシップ事情通、渡辺浩弐さんにCD-ROMのことを聞いてみたぞ。

Q1 CD-ROMの原価はどのくらいなのでしょうか

だいたい180〜200円で安定供給されています。マスターを、セガなり日本電気HEなりに手渡して、製品となって出てきた時点で1枚あたり、800〜1000円ってところでしょう。もちろん、パッケージもシュリンクも、込みの値段です。

Q2 では開発費というのはどの程度かかりますか

具体的に数字をあげて説明しましょう。ファミコンの場合、目標売上本数を通常だいたい5万本に設定します。開発費が2500万くらいで、それを頭割りにしますと、1本につき、500円。原価が2500円ですから、足して3000円。問屋に卸すときには半額ですから、2をかけて、6000円が標準なんです。もちろんそのほかに利益を上乗せしますが。スーパーファミコンの場合、目標は、やはり5万本設定で、開発費が4500万くらいです。頭割りで1本につき900円、原価が3000円ですから足して3900円。2かけの7800円が標準です。これももちろん、この上に利益を上乗せします。さてCD-ROMですが開発費はスーパーファミコン用ソフトと変わりません。カートリッジは1年かけて製作しても、そのうち4〜5ヵ月は圧縮作業に苦しむんです。つまり、容量が大きければ圧縮する手間がないわけですね。シェアが小さいので目標2万本の頭割り2250円になりますが原価が安いのでファミコンソフトなみの価格は可能です。5万本売れれば3000円台でも十分ペイできます。

Q3 安くできるはずなのにどうして高いのですか

けっきょくのところ、中途半端なんです。ハード自体が現時点でマニアのものになっていますから一般的なソフトが出ない。だからマニアックなソフトを作り、そのマニアがよろこぶ付加価値をつけて、高く売りつける。結果、一般層が入ってこない。悪循環です。

Q4 ユーザー層を厚くして活性化させる手段とは

名作を移植するとか、突破口を開かなければなりません。ソフトメーカーにはまずできませんからハードメーカーの役割ですね。

Q5 CD-ROMの可能性とはどういうものでしょう

例えばセガの、ゲームメーカーからソフトのプロデューサーへの脱皮の動き。日本電気HEの自社製作の動き。それぞれ興味深いと思います。ここへきてやっと方向性が生まれてきたという感じですね。CD-ROMの魅力というのは、クリエーターとして見るより中村光一さんみたいなプロデューサーとして見たほうが、おもしろいんじゃないでしょうか。将来的には放送、出版、音楽、映画すべてをのみこむほどのメディアとしてのパワーを持っています。きちんと戦略を打ち立てて、例えば、毎月シリーズで出すとか、1500円ほどの低価格で出すとか、隙間を広げていってほしいものですね。5年後には、間違いなく、CD-ROMの時代が到来しています。それまでどうやって価格を引き下げ、市場を切り開くか？　正念場ですね。

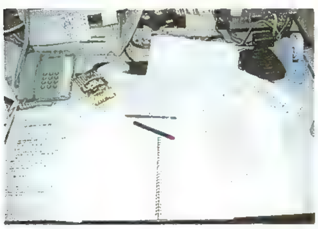
渡辺浩弐(わたなべ・こうじ)



1962年生まれ。現在、ビデオマガジン〈GTV〉(タカラから季刊で発刊中)編集長を務めるかたわら幅広い雑誌で、ゲーム及び映像の評論、エッセイ、またソフトプロデュースも行なっている。人呼んで、ゲーム業界ゴシップ事情通。

REPORT 4 CD-ROM裏話なんでもベスト10!!

取材を進めていくうちに、まだ新しいハードなだけあって数々のおもしろい話にぶつかった。ただおもしろいだけじゃなく、とてもコメントしてくれた人の名前や、話題になった相手の会社名が出せない話もここに集めてみた。嘘かまことか、はじまりはじまり!!



⬆これが集められた情報の一部だ。とうてい載せられないものまであったぞ!!

順位	タレコミ、自己申告、なんでもありあり	取材班よりコメント
1	「A社はCD-ROMソフトを製作しはじめてから社員旅行がなし狩りからグァムに変わった。これは、ほんとうの話です」(某メーカー　広報　匿名希望)	どうかわたしたち取材班も連れていってください。でないと社名バラしますよ。
2	「D社はあまりの在庫の多さに、社員全員がコースターとして使用しているという、他人事ではない事実があります」(某メーカー　広報　匿名希望)	これはシャレにならん!!　これを読んで青ざめたメーカーの方も多いでしょ？
3	「普通のCDプレーヤーにCD-ROMゲームのソフトをかけると、隠された容量がわかります。ただし壊れても責任は取りません」(ゲーマー　匿名希望)	もちろん取材班も壊れたところで責任は取りませんぜ。やらないほうがいいよ。
4	「ROM^{2}カラオケはどうみてもヘンだ。イベント会場で大声で歌うコンパニオンが子供に嫌がられていたのを見たぞっ」(某メーカー　広報　匿名希望)	いったいなにを歌っていたか、知りたいのは取材班だけじゃないはずだ。(笑い)
5	「B社では当社の『シャーロック』のシステムを使用して、裏ソフト、もちろんエッチなやつを作りたがっている」(ビクター音産　広報)	ちょっとやそっとのモノじゃこたえない人間が、最近、ファミ通に増えてるぜ。
6	「PCエンジンの電源を入れても動かないので騒いでいたら、CD-ROMの電源を入れてなかった!!　……私は広報担当です」(NECアベニュー　鈴木)	いいんです。素敵な女性はなにやったって。取材協力ありがとうございました。
7	「CDをフリスビーにして遊んでいたら、運悪くそこに社長がっ!!　ファミ通のみなみなさま、じき、お別れです」(某メーカー　広報　名前は省略しました)	それくらいで飛ばされるようなら、ためらわず頭にぶつけるべきだ。ぶ〜んと。
8	「なんだか、毎日、とてつもなく忙しくて、飼っている猫に満足にエサもやれません。不憫で不憫で。許してくれ」(ウルフチーム　広報)	そんで、その猫はいったいどうなったんざましょ？……まさか？　そんなぁ？
9	「PCソフトの『ウルトラボックス』でAVビデオ図鑑の企画が、あわや、あと一歩で、実現する手前までいった」(ビクター音産　広報)	ファミ通には、生きている大図鑑が、約4名。かくいう、わたしもそのひとり。
10	「サンプルをチェックしたら、ウンともスンともいわない。真っ青になったら裏表逆だった。ラベルがないからわからない〜」(NECアベニュー　多部田)	それはおそらく、いま書いている原稿を燃やされるのに匹敵するビビクリで？

REPORT 5 鍵を握る東京近郊 及び 京都方面

だいたい問題点はつかめた気がする。これで、なーんにも知らんかった取材班もレベルアップしたってものだ。めでたいめでたい。

カートリッジから、CD-ROMになることでソフトの値段が下がるようになるには、まず、ソフトがもっと売れるようにならなければいけないのだ。ハードとソフトの二人三脚ってことだね。ハードの整備は、そう遠くないうちに実現するだろう。表を見てもらえればわかるとおり、各ハードメーカーそれぞれ腹の探り合いって感じだけど、逆に取れば、それだけ力を入れているという証拠だもんね。

では、ソフトはどうか？　まだCD-ROMに参入していない、有力メーカーに問い合わせてみたぞ。

「現在、情報の収集と分析、検討の段階です」（エニックス　広報）

「まだ未定ですが、興味は十分に持ってます」（スクウェア　広報）

「興味はありますが参入に関しては未定です」（ナムコ　広報）

「新たなハードとして開発を予定しております」（カプコン　広報）

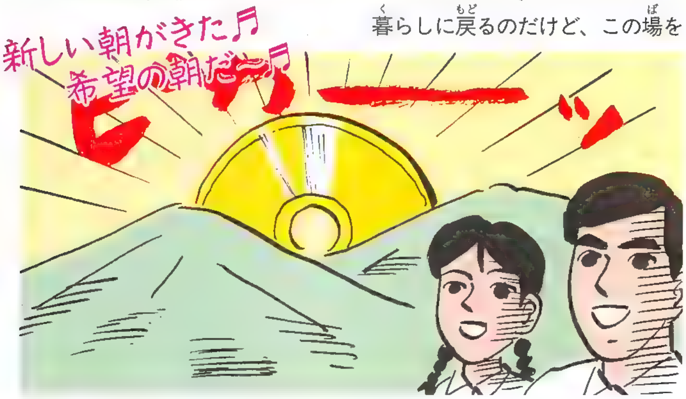
この分だと、どうやら将来的なソフトの心配はいらないようだ。

主力メーカー名	一般論として将来、CD-ROMがROMカートリッジに代わって主流となる日がくるでしょうか？	CD-ROMはROMカートリッジに比べ本当にコストパフォーマンスが高いものなのでしょうか？	CD-ROMがもっと多く市場に出回るようになれば、ソフト全体の価格は下がるでしょうか？
日本電気HE	今後ますますゲームソフトに対する要望が高くなれば、それに応えうる多くの演出が必要です。より一層のデータ量が必要となってきますし、多くのデータを記録しておけるメディアが主流になるのは当然です。	メディア単体を単純に比較した場合には、データの単位あたりの金額で（1ビットいくら？だとか、1バイトいくら？っていう感じ）考えてもらえれば、すぐにわかることだと思います。	開発費の増大などでカートリッジと同じような価格になっていますが、製造コストは安いので1タイトルの本数が増えれば可能性があります。そのためにも、ハードの普及台数を増やすよう、努力してまいります。
ハドソン	あくまでも、ソフト全般の質しだいですけど、レコード盤がCDに取って代わられたみたいに、その日は必ずやってきます。	高い。	ROMカートリッジよりも、高くなるようなことはないが格段に安くなることもないと思う。当社でいうなら『ボンビングワールド』の4500円、『ザ・プロミストランド』の5800円が限度。
セガ	ゲームジャンルだけにとどまらないホームエンターテイメント分野への実践と可能性が一般的認知を得れば徐々に移行していくでしょう。	開発費と、開発期間とを考慮すればコストパフォーマンスは十分高いと思います。	下げられるようにするのはメーカーの企業努力だと思います。
任天堂	現在は模索の時代であり、将来どうなるかはわかりません。	わかりませんが、必ずしもそうとはいえないと思います。とくにゲームソフトに関してはそのソフトの内容しだいでしょう。	ソフトの価格は、絶対価格で論じるものではないと思います。



エピローグ はたして新時代の夜明けはくるか？

これで取材は終わりだが、しかし、メーカーに価格のことを聞くのがこんなに大変だとは、思わなかった。ノーコメントをくらったのは数知れず。嫌がるメーカーの担当者を追いかけ回し、なんとかこの記事ができあがったのだったったらら。あれ？　まだ、なにかおかしいぞ。なれないことはするものじゃないね。またホエホエの暮らしに戻るのだけど、この場を借りて、協力していただいたメーカーのみなさんに、お礼をいっておきます。ほんとうにありがとうございました。また、なにかありましたら。……冗談ですってば。



じゃ、結論。はたしてCD-ROM新時代の夜明けはきて、みんなが安く質のいいソフトで遊べる日がくるのだろうか？　そんなことはわからん。でも、その日がくるにしろ、こないにしろ、理論的には可能だってことは事実だ。原料は安い。システムを組んでしまえばグラフィックだろうがなんだろうが組み合わせしだいでいくらでも作れる。プレスするだけだから、臨機応変に調整して出荷できる。そのほかいろいろ。これだけよい条件が揃っているのだから、きちんとハードが普及し、CD-ROMが主流になれば、おそらくみんなが願っているみたいな方向に進んでいくだろう。その日がやってくるのを、楽しみに待っていようね。



▲終わったのなら早く脱げって。まさか癖になっちゃったんじゃあるまいな？

流通革命は起こるのか!?
トイザらス上陸

いま日本のおもちゃ界に一隻の黒船が来襲しようとしている。その黒船の名はトイザらス。トイザらスは日本の問屋制度を根底からくつがえそうとしているのだ。



Chapter 1 トイザらスっていったい何ザらス?

トイザらスってなーに?

みんなはトイザらスを知っているか? トイザらスといえば最近はオバさんだって知っているぞ。知らないとこれから将来自分の人生を生きていく上で大変なことになること請け合いだ。なんで大変かってことはこれから先を読めばよくわかることになっているから安心して読んでみてくれい。

さて、トイザらスだが、一番簡単に言っちゃうと、アメリカをはじめ世界各国にお店を持つ、世界最大のおもちゃ屋さんだってこと。世界で一番多くおもちゃを売っているおもちゃのチェーン店だと思えばいい。

世界各国のトイザらス店舗数

アメリカ	451店
カナダ	32店
イギリス	28店
ドイツ	18店
フランス	10店
香　港	3店
台　湾	2店
シンガポール	2店
マレーシア	2店
合計　9カ国	548店

世界制覇をめざすトイザらス

トイザらス(Toys"R"Us)は、1978年アメリカのニュージャージーで設立された。初めは玩具店としてスタートし、以後子供服やお菓子など、子供用品全般に手を広げてきた。その間急速に売り上げを伸ばし、アメリカはおろかヨーロッパやアジアにも店を広げてきたのであーる。

わずか12、3年の間に548店、キッザらス(Kids"R"Us)という子供服専門店を含めると、712もの店を持つ巨大企業に成長したわけだ。数字で見ると昨年だけでも1年の間に97店舗も増えている。つまり3〜4日に1店が世界のどこかにできているということになる。この数字には驚くよね。

その急成長の秘密は、膨大な数の品揃えとどこよりも安い値段。アメリカでは、トイザらスができると、3カ月後にはその近くにある百貨店の玩具売場が消えてしまう、とまで言われているのだ。

日本トイザらス

日本トイザらスという会社は、アメリカのトイザらス・インク社と日本マクドナルド社が提携して'89年に設立された。みんなもよく知っているハンバーガーのあのマクドナルドが関係しているのだ。

現在、神奈川県相模原市に店舗を建設中で、新潟や福岡、宮城などにも出店するという。今後、「10年で100店を出店予定」(トイザらス)ということだぞ。



➡ヨーロッパの店舗内の風景。広い店内にあらゆるおもちゃが並べられるのだ。はやく買いにいきたくなるでしょ。

Chapter 2 トイザらスが日本でやろうとしていること

トイザらスの商法は、限られた期間だけ大安売りをするというのではなく、〝エブリデーロープライス〞といわれる、安い値段で毎日売るというもの。これを日本で行なうにあたって、アメリカと同じように、問屋を通さずメーカーと直接取引をするという。

また、とてつもなく広い売場面積にあらゆる商品を揃えて陳列する。これによって、おもちゃという限られた商品に関しては、どんな店よりも充実した品物を安く販売できるというわけだ。そのため、広い土地がある郊外に大きな駐車場を持った店舗を建てるということになるわけなのですね〜。

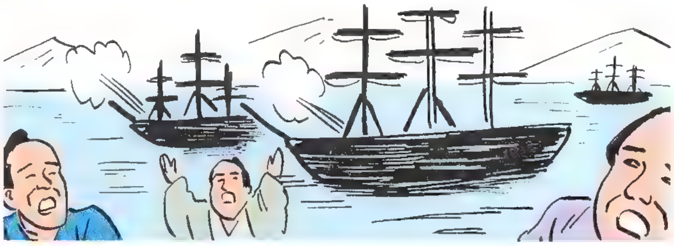
しかし、現在直接取引に関しては問屋の反発を、大店舗の出店に関しては地元の小売店の反発を受けちゃっているのです。

日本ではおもちゃ業界に1次問屋、2次問屋というものが古くから存在してきたし、小さい小売店は大店法という法律によって守られてきた、というのが理由。

メーカーと直接取引

メーカーと直接取引するということが実現すれば、みんなに届く間に1次問屋と2次問屋が入らない分だけ、ソフトの値段も当然安くなるわけだ。だが、メーカーとしては、問屋さんとは今までのおつき合いがあるのでそう簡単にトイザらスに直接卸せないわけ。

でも問屋なみに大量の本数を買い入れるなら可能になるかも⁉



豊富な商品をつねに安く

トイザらスが扱う商品はおもちゃだけでなく、下に挙げるようなものまでさまざま。おもちゃ屋というより、まさに〝チルドレンズバーゲンタウン〞(子供用品をバーゲンするところ。子供を安く売ってるわけじゃない)。それもおもちゃならおもちゃでどんな品物でも一年中置いてあるというのだから、うれしくなっちゃうよね。

紙おむつや自転車、楽器まで置いてあるという品揃え。だから、トイザらスが出店するとさまざまな業種の小売店に影響が出るということにもなる。つまり地元商店街の反対にあったりするわけだ。

[illegible]

おもちゃ、テレビゲーム	おもちゃ屋、テレビゲーム専門店
人形、ぬいぐるみ	人形店、ファンシーショップ
筆記用具、文房具、望遠鏡、黒板	文具店
絵本、子供用の本	本屋
子供服、ベビー服、子供用の靴	洋品店、靴屋
紙おむつ、離乳食、乳母車、洗剤	薬局、雑貨店
スポーツ用品、潜水用品、自転車	スポーツ店、自転車屋
ラジオ、楽器	電器店、楽器店
テーブル、ベンチ、ベビーベッド	家具店

郊外に大型店舗を出店

郊外に大型店舗を出すということは、クルマで来てもらうために大きな駐車場を必要とする。トイザらスによると、駐車場は2400坪。これは一辺89メートルの正方形の広さだから、野球場くらいの広さ。ちなみに売場面積は1200坪で駐車場の半分の広さだ。アメリカからの圧力などにより大店法の適用基準が緩和されたことが、このような出店を可能にしているのである。

ところで、その広い敷地には、「現在出店を予定している11店舗の約半数の場所でマクドナルドが並んで建つ予定」(日本トイザらス)ということだ。



➡日本トイザらスは、トイザラス・インク社と日本マクドナルド社が資本金をそれぞれ80、20パーセントずつ出し合って作った会社。出店のノウハウなどはマクドナルドが提供するとも聞く。同じ敷地内にできても当たり前⁉

日本のおもちゃ業界の現状

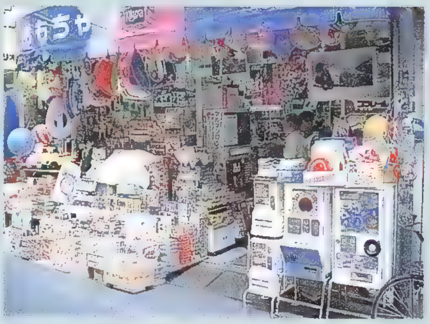
ファミコンが登場して以来、おもちゃ業界ではじょじょにテレビゲームが業界の中心になってきた。現在、全体の売上のなかで一番大きいものはやはりテレビゲーム機とそのソフトで、これがおもちゃ業界全体の40パーセントを占めている。ついで、男子用キャラクター商品が7〜8パーセント、女子用玩具が6〜7パーセントといったところだという。

この数字を見れば、いかに現在のおもちゃ業界がテレビゲームに依存しているかわかると思う。おもちゃ業界全体はかなりきびしい状況にあるのだが、テレビゲームによってなんとか持ちこたえているという状況なわけだ。

しかし、その主力の商品であるテレビゲーム自体も絶頂期に比べると、
「ファミコンは今やよかったときの半分の市場しかありませんよ」(T社　営業)
というように、かなりきびしくなっているという。
「昔はどんなソフトでも出せば、必ず5万本や10万本は売れたが、今はヒットしてそんなものですよ」(A社　広報)とか、
「ゲームボーイのソフトのなかには受注がまったくゼロなんていうものもあるそうです」(某メーカー　広報)なんていう話も耳にした。

トイザらスの出現を待つまでもなく、今おもちゃ業界は変革の時期を迎えているのかもしれない。

テレビゲームが玩具の中心



Chapter 3 日本のゲーム業界の反応は……!?

7月末、バンダイ、タカラ、トミーのおもちゃ業界の大手3社は
「今年度はトイザらスと直接取引をしない」(日本工業新聞)
という方針を決めた。大きな取引先でもないのに、特別扱いはできないというのが理由だ。これにより直接取引というトイザらスの戦略もいったんは変更を迫られた。

しかし、任天堂が、
「小売店なみの納入価格で直接取引を行なう」(同)
という方針を決めたので、条件さえ合えば直接取引もありだな、という状況に変わってきたようだ。

サードパーティー各社には、
「トイザらスとの取引をどうするかは、任天堂の出方を見てから」(某メーカー　広報)
という意見が多い。いくらで卸すかといった条件面で任天堂が合意に達するまでは、状況を静かに見守っているという感じだ。

一方、セガは8月末、
「問屋を通して取引する。条件も合意した」(日本経済新聞)
という。トイザらスと条件面で合意したという報道は、ゲーム業界ではセガが初めてだが、トイザらスに聞いてみると、
「ほとんどのメーカーに話はしています。数えていないのでわかりませんが、取引するという合意に達したメーカーもかなりありますよ」(日本トイザらス)
ということだ。世の中複雑だね。

任天堂…………条件次第で直接取引する!!

任天堂がトイザらスと直接取引をするということについては、
「小売店が仕入れる価格で卸すわけですから問題はありません」(任天堂　広報)
ということだ。

また、任天堂はアメリカでワールドオブニンテンドーという直営店を展開しているが、日本でも任天堂エンターテイメントという名でインショップを展開する。

これは、任天堂のコンセプトに沿った店作りをしてもらうかわりに、優先的に売れ筋商品を提供するというもの。これに関しては、
「流通業界の不良在庫や抱き合わせなどの点を改善していくのが目的です」(同)
ということだ。



➡これが任天堂エンターテイメント。9月13日に京都にまず一店オープン。

セガ…………取引条件合意!!　問屋を通す

すでにトイザらスと取引条件が合意したと伝えられたセガ。
「トイザらスよりセガの商品を積極的に売っていきたいとの申し出があり、直接取引は日本の商慣習上不可能なので、トイザらスとすでに他商品で契約している問屋にお願いしたわけです」(セガ　宣伝)
このような経緯があったわけだ。

しかし、セガが小売店の買値より5〜10パーセント安い卸値で取引に合意、という新聞記事に関しては、こうキッパリ。
「ゴシップ風に表現されていて、流通の誤解を招きそうな内容であることは確かです。例えばトイザらスさんへ卸す価格は他の量販店と同じ価格です」(同)

特別安く卸すことはないわけだ。



➡最近、子会社などの設立ラッシュのセガ。かなり元気がいいようだ。

日本電気HE……検討中としか言えない!?

任天堂、セガに話が来ているということは日本電気HEにも……。
「トイザらスから話は来てますが、現在検討中ということしかお話できません」(日本電気HE　広報)
ははあ、話はやっぱり来てはいるんですね。では、アメリカでの取引はどうなんでしょうか。
「アメリカでは、現地の別会社がウチの製品を扱っているんでよくわかりません。ウチはそこに品物を卸しているだけですから」(同)
なるほど、アメリカでもトイザらスと直接取引はしてないわけだ。が、条件が折り合えば取引するというふうに考えていいんだろうね。

各メーカーの動きは?

メーカー名	取引の話が来ているか	直接取引するか	おもちゃ業界は変わるか	欧米トイザらスとの取引
アイレム	話は来ていません。	取引の話が来たら、検討します。	何も変わらないってことはないでしょう。どれほど影響があるかは不明確だと思う。	一部ありますが、額などは未公表です。
カプコン	ノーコメントです。	ノーコメントです。	ノーコメントです。	アメリカでは、現地法人CAPCOM USAが直接取引。欧ではなし。
コナミ	直接取引の依頼は来ています。	基本的には実施しますが、取引の条件次第です。	若干変わると思うが、それほど大きく変わるとは思わない。	アメリカで取引中。去年はランク-9の取引先です(4500万ドル)。
ジャレコ	ノーコメントです。	ノーコメントです。	わかりません。	アメリカにおいては取引がありますが、額はノーコメントです。
セタ	取引の話は来ていません。	もし話が来ても、直接取引はしません。	変わりません。	アメリカ(SETA USA)ではあり。額は以前より下がっています。
スクウェア	ノーコメントです。	ノーコメントです。	ノーコメントです。	ノーコメントです。
エニックス	話は来ていません。	話が来たら検討します。	一般玩具業界は変わるが、ゲーム業界はあまり変わらないのでは。	アメリカではトイザらスは最大手の取引先です。
SNK	現在のところ話はきていません。	もし来た場合、条件が合えば取引する可能性もあります。	あまり大きくは変わらないと思います。	現在取引はございません。
ナムコ	ノーコメントです。	現状での取引は考えていないが、店舗数が増えれば考えるかも。	大きな変革が起こる。ゲーム業界はトイザらスに関係なく変革期。	アメリカであり。ヨーロッパはないが今後取引する可能性は大。
バンダイ	話は来ました。	直接取引はやりません。新販社㈱ハピネットが話し合いを進めています。	以前から変化の兆しはあった。トイザらスにより加速されるかも。	取引があります。
ハドソン	ノーコメントです。	ノーコメントです。	調査中です。	ノーコメントです。

Chapter 4 ズバリ、ゲームソフトは安くなるのか？

トイザらスは本当にスゴいか

いったい、トイザらスとは本当にスゴいのだろうか。

アメリカでは、ごく短期間におもちゃ小売業のナンバーワンの座にのし上がったトイザらス。'90年の年間売上は約55億2100万ドル(7729億円)で、業界第2位のチャイルド・ワールドの5〜6倍もの売上額を誇る。このことからも、トイザらスがいかに圧倒的な強さを持っているかがわかる。また、トイザらスの売上額は、なんと日本のおもちゃ業界全体の売上よりも多いのだ。

しかし、日本とアメリカでは環境がまるで違う。とくに、ゲーム業界の状況はまるで違うという。

「アメリカでは、ゲーム専門店なんてほとんどなかったんです。日本はどんな町へ行っても、駅の近くにはだいたいゲーム専門店や中古ソフト屋がある。今日本で店を出してもゲームに関しては難しいんじゃないかな」(A社　広報)

「トイザらスの建つ場所のすぐ前にゲームショップがあるんですが、そこの店長はぜんぜんコワくないと言ってました」(S社　営業)

意外に小売店はなんとも思っていないところもあるらしい。それはいったいなぜなのか。

「ゲーム専門店がうまくいくかどうかは、週に1本売れるソフトを週に1本仕入れられるかで決まるんです。0ならここは種類がないってことになるし、10本なら在庫を抱えて倒産です」(流通関係者)

「トイザらスでは、伝票を持ってレジへ行くとソフトを渡されるって売り方で、ウチみたいに店員が子供さんにいろんなゲームの情報を教えるなんてことはないですからねえ」(某ゲーム専門店店長)

しかし、巨大な資本力はやはり驚異にはちがいない。今までの流通形態を根底からくつがえすやりかたも、その資金力によるところが大きいのだ。

「トイザらスは1店での売上が大きいので10店から20店もできれば、おもちゃ小売業界の1位になるでしょう」(流通関係者)



最近話題のブロックバスター。JR中央線西八王子の駅の近くにある。

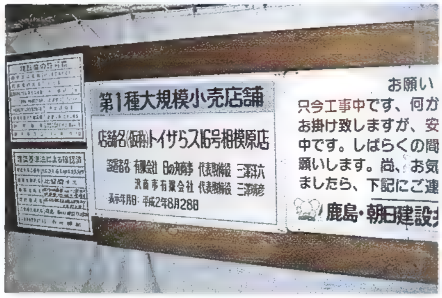
トイザらスの出店目標で見れば20店といえば、わずか2年でできてしまう店数だ。業界1位となれば当然メーカーに対する発言力も大きくなる。そのときこそ、トイザらスの真の姿が現われ、ソフトも安くなるのかもしれない。

流通業界は変わるのか

最近では任天堂のフランチャイズ店のほかにも、タカラのリカちゃんハウスなど、メーカーが直販体勢へ向かう動きが見られる。

また、ここへきてさらにショッキングなのがレンタル店ブロックバスターだ。ブロックバスターはビデオレンタル店だが、アメリカではゲームソフトのレンタルも行なっている。しかも、この会社はじつは日本トイザらスと関係がある。この2店が並んで建つなんてこともあるかもしれない。

「トイザらスよりブロックバスターのほうがコワイですね。ソフトのレンタルには、ほとんどのメーカーさんが反対していますが、中小ふたつのメーカーはもう契約しているそうですよ」(C社　営業)



トイザらスの相模原店の建設現場の看板。工事期間は、5月10日〜12月10日となっていた。

レンタルでゲームができるようになれば、すごく便利だよね。クソゲーつかまされることもなくなるし。でもメーカーのなかには、「レンタルを認めたらもうゲーム業界は終わり」(A社　広報)なんて声も聞かれる。

また、トイザらスや直販体勢によってソフトが安く確実に手に入るようになるならこれまたうれしいこと。しかしこんな噂話もある。

「トイザらスは、メーカーに10万本注文して1万本しか取らないなんてことをしてメーカーを潰して吸収してしまうらしいです。トイザらスが上陸した国のおもちゃメーカーは3分の1が潰れるなんてことも聞きます」(T社　広報)

何かが変わるとき、何かが犠牲になる。しかし、そういってかたづけられる問題だろうか。

識者の意見

辻 名人

流通業界をめぐる問題



御存知テクモの辻良尚名人。コンシューマー事業部で広報活動をするかたわら、名人として活躍。流通業界にもくわしい。

百貨店のおもちゃ売場がなくなるって話は、量販店が新宿にできたときがまさにそうでしたね。しかし、トイザらスの場合、郊外の出店がメインですから、量販店などはコワくはないんじゃないですか。しかし、アメリカでは通信販売が主流になってきているという話ですし、もしトイザらスが通信販売をするとなると話は別でしょうね。しょせん店舗はそのまわりだけですが、通信販売なら、どこへでも売れますからね。全国どこでも安く確実にソフトが手に入ればこれはうれしいですからね。ただ、通信販売というのは顧客管理が難しいですから、ノウハウの蓄積がないとできないかもしれません。

辰巳雅幸

トイザらスの安さの秘密



日本トイズサービス株式会社専務取締役。トイザらスとは、8年も前からつき合いがある、おもちゃ業界きっての事情通。

トイザらスはアメリカ、カナダ、イギリス、ドイツなど世界各国に進出していますが、そのほとんどの国のおもちゃ業界でナンバーワンの売上を誇っています。しかし、トイザらスは薄利多売によるディスカウンターではありません。利益はきちんと取っていて、仕入れ価格がほかの小売店より10〜15パーセントも安いのです。なぜそんなに安く商品を入れられるかといえば、現金払い、1年分の一括注文、返品なし、というメーカーにとってリスクのない注文方法をとっているからです。

こういった注文のしかたは日本のメーカーにとってもやはり魅力的なものに見えるのではないでしょうか。

や★っ★ぱ★り 中古ソフトが安い

価格に関しては、やはり中古ソフトが一番安いだろう。特例を除いた場合では、新品より安いとされているのが中古ソフトだ。では、なぜ中古ソフトは安いのか？　中古ソフトはどのようにして価格が決められているのか？

中古ソフトが店頭に並ぶまでの経路

中古ソフト店に入ると、そのソフトの数の多さに圧倒される。これでもかっ！　といわんばかりに、店の壁にはソフトのパッケージなんかが、たくさん並べられているのだ。では、これらの中古ソフトは、いったいどこからやってくるのだろうか？

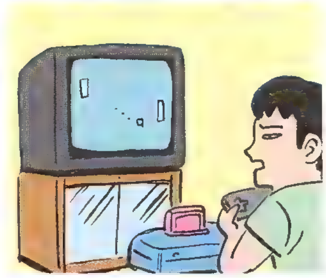
おもちゃ店や量販店などで売られているソフトは、まだ新品の状態。この新品のソフトが誰かに買われるところから、中古ソフトへの道がスタートする。買われたソフトが買った人の手を離れ、中古ソフト店に買い取られると、晴れて中古ソフトとして売られることになるのだ。そうなると、中古ソフト店で売られているソフトは、ユーザーから買い取ったものがほとんどのはずだけど……。

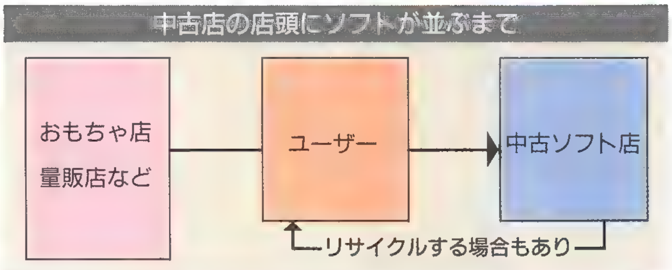
「そうですね。中古ソフトとして売っているのは、ほとんどがユーザーから買い取ったものです」(トライソフト　佐藤氏)

おもちゃ店や量販店などの店からユーザー、ユーザーから中古ソフト店。さらに、中古ソフト店から新たなユーザーへ。これがソフトの一連の流れといえよう。もちろん、中古ソフト店で買い取ったソフトを、再び中古ソフト店に売ることもできる。そんな感じで、中古ソフト店とユーザー間で、なん度も行き来するソフトがあってもおかしくない。

「『ドラクエ』シリーズのような人気ソフトは、一年中出入りがありますね」(わんぱくこぞう　藤本氏)

楽しいゲームは、中古ソフト店でも活躍しているってわけだ。





中古ソフトの価格は出荷本数しだい？

ソフトが中古ソフト店に並ぶまでの経路はわかった。では、ユーザーと中古ソフト店の間で売り買いされる値段は、どのように決められるのか？　店で売る場合には、ユーザーから買い取った値段に、店の儲けを乗せて売るのは見当がつく。しかし、その具体的な数字は、いったいどのようにしてはじき出すのだろうか？

「基本的には、そのソフトの発売本数が、重要なウエートを占めているといっていいでしょうね」(トライソフト　佐藤氏)

発売本数かぁ。確かに発売本数が多ければ、人の手に渡り安い。そうなると、中古ソフト店にもたくさん流れてくる。必然的に、そのソフトの値段は落ちる。逆に、発売本数が少なければ、人の手に渡りづらくなり、中古ソフト店にも流れづらくなる。よって値段が上がるってわけだ。

値段において、発売本数が重要であるなら、ソフトの良し悪しはまったく関係ないってこと？

「まったく関係ないってことはないですよ。ゲームとしておもしろくないソフトは、店に残ったままで売れません。売れなければ、値段を下げて売るしかありませんよね。売り値が下がれば、そのソフトの買い値も下がります」(同)

ってことは、中古ソフト店における値段の決めかたというのは、発売本数とソフトの良し悪しが大きく関係しているってことだな。

「そうですね。値段を決めるには、そのふたつの要素が大きく影響してくるといっていいでしょう。こういうと簡単に思えますが、値段を決めるときは神経を使います」(わんぱくこぞう　藤本氏)

でも、できがいいソフトでも発売本数が多くなれば、安くなってしまうとも考えられるのでは？

「ええ。おもしろいソフトが必ずしも、高い値になるわけではありません」(トライソフト　佐藤氏)

う〜ん、中古ソフトの値段は奥が深いなあ〜。

出荷本数が多いソフト



出荷本数が少ないソフト



出荷本数に関係なく価格が上がる場合

中古ソフトの価格は、発売本数とソフトの良し悪しで、おおよその値段が決まる。このことは、中古ソフトすべてのことを物語っているわけではないはずだ。どんなものにでも、例外はつきもの。やはり、中古ソフトにも、例外が存在するんじゃないかな？

「発売本数にあまり左右されず、高値になる中古ソフトもあります。たとえば、将棋やオセロなどのソフトのように、長い期間遊べるものは高値になりますね」（わんぱくこぞう　藤本氏）

長い期間遊べるソフトは、ユーザーがなかなか手放さない。手放さないということは、中古ソフト店にも流れていかないわけだから、高値になるようだ。しかも、将棋やオセロは高年齢層のユーザーに人気がある。低年齢層のユーザーとくらべ、あまりお金に困らない高年齢層のユーザーは、一度手に入れたソフトをなかなか手放さないのだ。

「将棋やオセロなどのソフトを買っていくのは、やはり高年齢の方が多いです。それに買っていく方はいても、売りにくる方はほとんどいないですね」（同）

買いにくる人はいても、売りにくる人がいない。これなら、ソフトの価格が上がって当然だね。

長い期間遊べるソフト以外に、発売本数に左右されない中古ソフトってあるのかな？

「近いうちに、続編が発売されると決まった中古ソフトは価格が上がります」（トライソフト　佐藤氏）

なるほどっ！　新作の続編に備えて、前作のソフトを振り返るってわけだな。とくにRPGなんかでは、前作のストーリーを知っていたほうがより楽しめるしね。

「ストーリーがゲーム進行に影響するソフトは、続編の発売により、前作の売れ行きが伸びます」（同）

この場合も、長い期間遊べるソフトと同様、買い取りよりも、売りのほうが増すわけだから値段も上がるってわけだ。

でも逆に、続編が出ることで、値段が下がってしまう中古ソフトもあるのでは？

「それは、スポーツゲームですね。野球ゲームなんかはデータが重要ですから。続編が発売されると、前作の古いままの中古ソフトのデータでは、売れなくなってしまうんですよ」（同）

確かに。古いデータの野球ゲームを、買ってまで遊ぶ気にはならない。どんなにゲームとしてのできが良くてもね。



⬆続編が発売されることが世間に知れ渡ると、前作のソフトの人気も上がる。とくにRPGなどのストーリーが重要視されるソフトは、売れ行きが大幅に伸びるとか。

⬇長い期間遊べるソフトは中古ソフト店で大人気。ユーザーがなかなか手放さないため、中古ソフト店ではいつも品薄状態。エンディングがないのが、人気の秘密らしい。



新作ゲームがおもいっきり安くなった

シリーズ化された、とあるRPGの発売日直後、あることが起こった。発売から日にちがあまりたっていないにも関わらず、中古ソフト店では定価の半額以下で売られたのだ。仮にこのソフトを『A』ということにしよう。

では、なぜ発売日直後に『A』が半額以下になったのか？　前作の人気も高かった『A』は、発売前に多くの人々の注目を浴びた。某量販店では、問屋に『A』をかなりの数を発注。しかし、いざ発売日になってみると、あまり売れなかった。結局、大量在庫を抱えた某量販店は問屋に発注していたはずの、次回買い取り分の『A』をすべてキャンセルしてしまったのだ。流通の仕組みから、問屋に発注したあとにはキャンセルはできないはず。でも、ソフトを大量に入荷する量販店は、問屋にとって得意先。そのため、量販店のほうが力が強かったようだ。問屋はキャンセルを受け、大量在庫を抱えることになった。売れるはずの『A』が、突然キャンセルになったからだ。

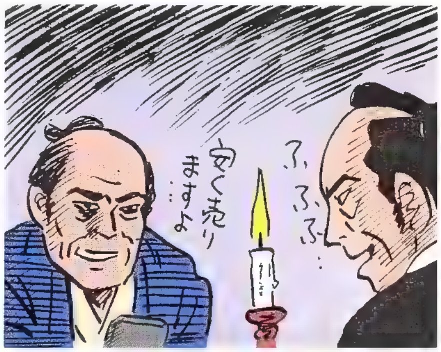
そこで、問屋は仕方なく儲けなしの状態で、ある中古店に卸すことにしたのだ。

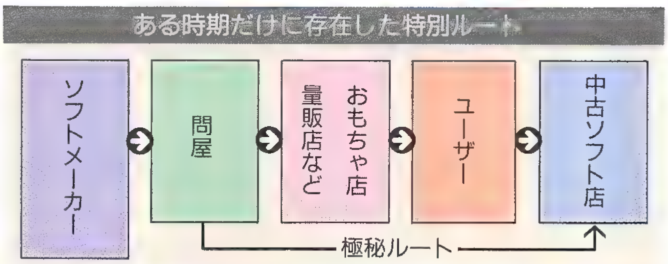
「かなり格安だったので、問屋から直接買い取りました」（某中古ソフト店）

実際の流通経路ではありえないことだが、この『A』に関しては、問屋から直接中古ソフト店に品物が卸されたのだ。この中古ソフト店では、すでにユーザーからも、『A』を買い取っていた。

「ユーザーから買い取った値段と、問屋から買い取った値段の平均値を出したら、定価の３分の１だったんです。この平均値に儲けを上乗せして、『A』すべてを中古ソフトとして販売したんです」（同）

儲けを上乗せしても、問屋から買った値段が格安だったため、『A』の定価の半額以下となったのだ。しかも、この中古ソフト店では、『A』をすべて売りつくした。中古ソフトとして売ってはいたものの、なかには新品が混ざっていたのは事実。結局、発売直後にも関わらず、『A』は半額以下で売られていた、というわけ。





メガドライブは安くなった!!

量販店を始めとして、家庭用ゲームの値段が下がっているようだ。では、なぜ値段を下げることができたのか？　実際に下がっているとしたら、どのくらい下がっているのだろうか？　ここではとくに、メガドライブの値段に迫ってみるぞ。メガドライブの値段に隠された秘密とは……。

メガドライブは安くなっているはずなのだが

メガドライブの値段が下がるという話を耳にしたのは、去年末のこと。では、実際どんな形で値段を下げたのか？　それに、値段を下げることは現実のものとなっているのだろうか？　セガに直接問い合わせてみることにしよう。

「ふだんから、商品の値段を下げることに努力しています。去年末ごろには、生産コストを下げることが可能になったんで、問屋に卸す値段は確実に下がっていますよ」(セガ営業　小林氏)

生産コストを下げて値段を落としたのか。コストが下がった分を儲けにしたのではなく、値段を下げる方針にしたわけだ。

「もともとソフトメーカーなんで、ハードよりソフトを中心と考えているわけです。ですから、ハードの値段は極力下げようとしたわけです」(同)



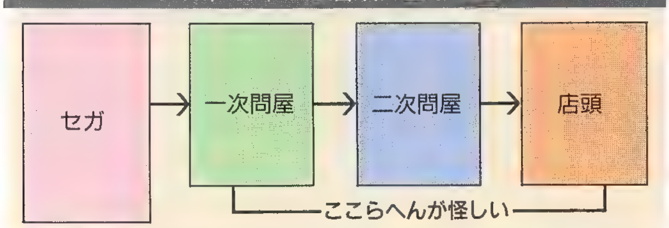
消費者にとって、価格が下がることはなによりもうれしいことだ。では、金額にしてどのくらい下がっているだろうか？

「流通の関係上、下がった金額はさまざまです。問屋に卸すのも1軒だけでなく、なん軒もあるわけですから。一番下がったところで約700円ですね」(同)

メガドライブの定価が21000円。そうなると、セガから順調に店頭まで流れてくるとしたら、一番安い状態で約20300円になっているわけだ。しかし、必ずしもセガで下げた金額のまま店頭に売られているわけではない。一次問屋から店までの間に、どこかがセガで下げた卸し値分を儲けにしてしまっているところがあるのも事実だ。

つまり、メガドライブの値段は、店によって下がっているところと、まったく変わらないところがあるってわけだ。

メガドライブが店頭に並ぶまで



店頭で売られている値段は……

実際、店頭で売られている値段はどんな感じなのだろうか？　量販店はもともと安いからいいとしても、メガドライブを定価で売っているような店は、とくに気にかかるところだ。はたして、定価で売っている店では、値段は下がっているのだろうか？

残念ながら、下がっていないところもあるようだ。とあるおもちゃ店では……。

「問屋から買っている値段は、前から変わっていません。だから、値段もそのままにしてあります」(某おもちゃ店)

どうやら、店頭では必ずしも値段が下がっているわけではないようだ。セガでは卸し値を確実に下げているのにもかかわらず、店頭では反映されていないこともある、ということだ。おそらく、卸し値が下がった分だけ、問屋もしくは店の儲けなどに変わってしまっているのだろう。

はたして、消費者はこのまま問屋や店側のいいなりになっていていいのだろうか？　努力して生産コストを下げたセガでは、どう考えているのだろうか？

「値段に関しては、問屋または店に対して意見することはできないんですよ。もちろん、卸し値を下げた分だけ、店頭での値段を安くしてほしいんですけどね」(セガ宣伝　田中氏)

結局のところ、この状態を黙って見届けていくしかないようだ。

しかし、現実に安くなっているところもある。もともと、生産コストが下がった分だけ値段が下がっているわけだから、大幅な値下げではない。量販店のような感じで大幅な値下げではないが、一般的なおもちゃ店でも値段が下がっているところはあるのだ。



メガドライブ店頭価格

店名	値段
量販店A	11700円
量販店B	11690円
デパートC	21630円
デパートD	14800円
おもちゃ店E	21630円
おもちゃ店F	19800円
おもちゃ店G	14800円

幻界にもっとも近い人々

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111（大代表）
〈第12回〉
平成３年(1991)10月18日発行

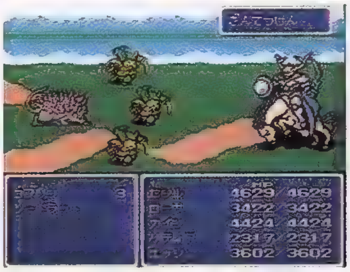
召喚士の歴史を探る

今週のＦＦ新聞は、黒魔法、白魔法につぐ第３の魔法の召喚魔法と、それを使う召喚士の特集だ。

召喚士と召喚魔法の起源についてはさまざまな説があるが、もっとも有力とされるのは次のふたつである。ひとつは、現在でいうテレポやデジョンなど、次元の壁を越える魔法を研究中、偶然モンスターたちの住む世界への通路を開いてしまったという説だ。もうひとつは、モンスターを飼い慣らし、護衛の目的でほかのモンスターと戦わせているうちに、しだいに強力なモンスターが必要とされ、魔法としての体系が確立されていったという説である。

いまのところどちらの説が真実かはまだ解明されていないが、ひとつ明らかなのは、召喚士たちがたどった苦難の歴史である。召喚という一種神聖で特殊な能力は、つねに戦争やそのほかの策略などに利用されてきた。それを嫌った召喚士たちは他国から離れ、山あいの小さな村に隠れ住んだ。これがミストの村である。

長い年月ののち、血族結婚などにより召喚士としての特殊な能力の血は濃くなる一方、その人数は確実に減ってきた。それに加え、先ごろ起こった原因不明の火事により、ミストにいた有能な召喚士はほぼ全滅してしまった。一説によると、召喚士の軍事利用に失敗したある国の王が、反逆を恐れて襲撃させたと言われているが、真相は謎につつまれている。



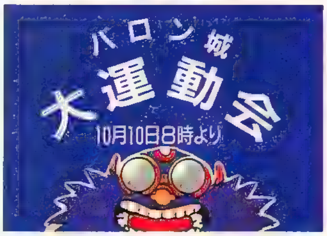
➡一撃必殺の幻獣オーディンも、彼に戦闘で勝てる力を持たなければ召喚することはできない。

幻獣召喚のシステムは

召喚士が呼び出すモンスターを総称し"幻獣"という。さて幻獣召喚には、幻獣に心を開かせること、人間界と幻獣の住む幻界を結ぶことのふたつの重要なプロセスがある。

幻獣に心を開かせるには、より純粋な精神が必要とされる。つまり男より女、大人より子供のほうが優れた召喚士となるわけだ。ただ幻獣たちは、自分の能力を超える者にしかその力を貸そうとしない。幻獣に戦闘で勝って初めて、彼らを呼び出すことが可能になる。

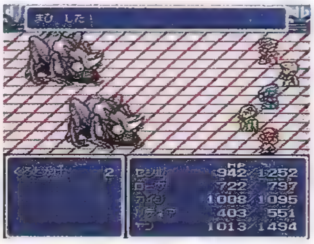
一方、人間界と幻界を結ぶには、黒魔法デジョンなどと同系の魔力が必要だ。黒魔法と召喚魔法が同じＭＰを消費するのはこのためと考えられる。



召喚士専用武器ムチの威力

召喚士の武器の弓矢、ロッド、ムチのうち、弓矢とロッドはほかのジョブの者でも扱える武器だ。召喚魔法を覚える過程で自然に黒魔法も身につけるため、黒魔道士が好むロッドを使うことが多い。幻獣の制御にも使える。

一方、ムチは召喚士専用だ。これももともとは幻獣を制御するためで、とくに、ロッドでは扱えないほど強力な幻獣を操るために必要だった。だが、ムチには野蛮なイメージがあるうえ、幻獣は友だちという意味あいが強まっているため、召喚士たちは徐々にムチを使わなくなっている。しかし敵を麻痺させたり、後列からでも攻撃力は変わらないなど、その威力ははかり知れない。



➡敵に巻きつくことによって、麻痺させることが可能。ムチならではの特殊効果といえる。

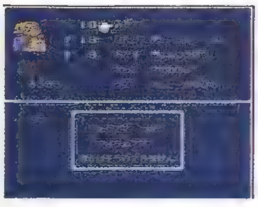
FFプレーヤーズクエスチョン

武器の装備の巻

Q アヴェンジャーという剣を入手したのですが、どのキャラに装備させようとしても、アイテム欄に白く表示されません。なぜ？

大阪府 ムウレイ

A アイテム欄に白く表示されないところを、無理に装備させようとすると左下の写真にあるような表示が出る。つまりアヴェンジャーは両手用の武器なのだ。だから、盾を持ったままでは装備できないってわけ。両手とも素手にしてからならちゃんと装備できるぞ。アヴェンジャーにはちょっと変わった効果があるので、ぜひセシルかカインに装備させてみよう。ちなみにほかの両手用の武器には、ポイズンアクスと、シドが使えるハンマー類がある。弓矢もやはり両手が必要だけど、きき腕に矢を、反対の腕に弓を装備したほうが攻撃力が高くなるんだ。知ってたかな？



➡シドは盾を装備すると装備できる武器がない。

▼FFなんでも図鑑

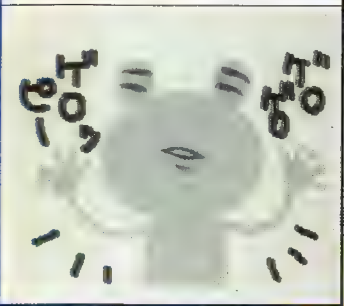
こんらん



➡エスナの魔法などのほか、直接攻撃をくらっても正常にもどる。

精神に異常をきたし、味方を敵と思って攻撃してしまう状態。コンフュの魔法や、モンスターの使う"しせん"や"ゆうわく"などの特殊攻撃が、相手の神経に直接作用して起こる。したがって、もともと神経を持たないアンデッドや機械系のモンスターは絶対に混乱しない。なお、モンスターが混乱したときの反応はモンスターごとに一定だが、味方キャラの反応はランダム。強力な魔法が使える仲間が混乱すると、全滅の危険もある。

DERBY



ああ、季節はもう秋。この週末から東京競馬場で秋競馬が開催されるぞ。目玉は馬や騎手より、馬番連勝の新馬券だ。これさえ当たれば、ゆとりのある生活ができるかも……。

FINE PLAY

MAIN SCREEN



COMMENT

ゲーセンやお茶の間で稼働しているナムコの野球ゲーム。どれもこれも年度が変わると、選手データを変更したものが登場する。毎年出るってコトは、ユーザーに支持されてるってコトだ。いいものは孫の代まで伝わるらしい。で、『スーパーワールドスタジアム』は、ゲーセンにあった『ワールドスタジアム』の流れを汲むものだ。とにかくスーパーになったのである。

TITLE



野球するならこういうぐあいにしやしゃんせ

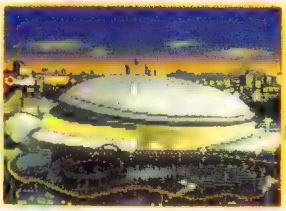
この『スーパーワールドスタジアム』の基本システムや操作方法は、いままでゲーセンにあった『ワールドスタジアム』と同じ。新規フィーチャーとしてファインプレーが可能になっている。ボールに追いつけそうもないときにタイミングよくボタンを押せば、選手が頑張って捕球してくれるのだ。タイミングは難しいが、ゲームを遊んで慣れるがよかろう。チームや球場も増えているので、楽しみ５万倍。

全16球団からひとつだけ選べ



スーパーになると、球団も増える。いままでは、セロリリーグ6球団とパセリリーグ6球団の計12球団だった。しかし、今度は往年の名選手たちが集結したオービーズとフィフティーズの2球団が追加。さらに、本場アメリカ大リーグからパワーを直輸入したナシオナルズとアメリカンズの2球団が加わった。てなわけで全部合わせて16球団。これすなわち16回遊ばないと全部の球団を選べないってコトだ。遊び応えありまくり。

球場は4つある



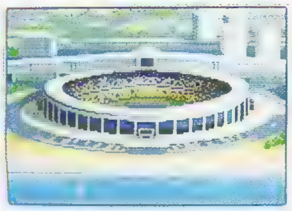
〈ドーム〉

雨が降ろうが、槍が降ろうがお構いなし。どんな天候でも野球ができるドーム。野球が中止にならないので、売店の売上も順調でよい。冷房を切れば、ビールも飛ぶように売れるだろう。



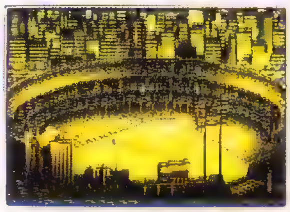
〈こーしえん〉

すべての高校球児は、ココでプレーするのを目標として日々の練習に励んでいる。ラッキーゾーンがあるので、ホームランが出やすくなっている。センター方向に打たず、左右に打ち分けよう。



〈シーサイド〉

海のそばにあり、潮の香りが心地よいシーサイド。満潮時にはグラウンドが浸水して、野球ができなくなるらしい。でも、そのおかげで干潮になれば、潮干狩ができるのだ。ウソだけど。



〈マンハッタン〉

本場アメリカの雰囲気を漂わせるマンハッタン。ココでは、英語しか使われない。もともと野球用語は英語ばかりだから問題ないけどね。でも距離をフィートで表示されると計算できないっす。

いろいろ仕事がしてあります

はじまりはじまり



⬅野球の始まりはかけ声から。この一言にすべてが凝縮されている。

ころがったり ころんだり よろけたり



その構えは?



⬆剣にはいろいろな構えがあるが、バットにだってある。人の視線は気にするな。

守り抜くっス

うりゃうりゃ うりゃうりゃ



⬅打てば走る。打たれれば捕る。これが野球というものだ。たぶんそうだ。

背中に番号のせてます



⬆選手の背中にはすべて番号が書いてある。いわゆるひとつの背番号ってヤツよ。

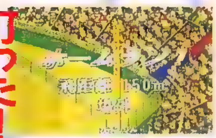
軽快なフィールディング



⬅ボールを捕ったらすぐ投げる。芸が細かい。

ホームランなど打ってみる

打った!





飛んだ!

⬆➡ホームランを打つと、華やかなイベントで迎えてくれる。



リンゴは上がるわ 風船舞うわ



⬆➡球場によって、もてなし方法が違う。シーサイドから見える遊園地はいいよね。ほんと。

キミがいて ボクがいる、ああ



ケツのデカイ人



一本足の人



赤い人とか

16球団もあれば、選手の数もうなるほどいる。なかには名前は違うけど実在の選手に似ているな、って選手もいるのだ。似ている選手を見つけたら、実在の選手を想像しながら遊んでみよう。想像力と数百円の世界だね。イカスぜ、新潮文庫。

人件費の高そうなニュースで締める



⬅革新的なスポーツニュースで結果がわかる。いいっすよ。

COLUMN



自慢じゃないが野球はヘタだ。子供のころ、草野球で外野を守ったとき、フライが捕れなくて友達の失笑を買った。失笑というよりはあざけりの笑いだった。あれがトラウマとなって、私は野球が嫌いになった。というのはウソで、野球そのものは好きだ。見てるぶんには楽しい。仕事さぼって神宮球場でビール呑み干しながら見る、ヤクルト×阪神なんか気が抜けて最高だ。ビールは嫌いだけど。でもやっぱり、長島や王がいたころのほうがおもろかったなあ。なんか呑み屋でくだまいてるオヤジだな、これじゃ。こうして歳をとっていくのぢゃよ、青年諸君。体動かせるうちに野球とかなんかスポーツをやっておいたほうがいいよ。マジ。



『アドバンスド大戦略』上級者のページ

騎士十字章クラブ

騎士十字章とは、第2次世界大戦中のドイツ軍において、戦功抜群の兵士に送られる名誉ある勲章なのだ。希望真理子ではないのだ。これは『アドバンスド大戦略』の上級者を対象にした、わかる人だけがわかる、ページである。

ドイツ軍戦車開発系統樹一挙掲載

『アドバンスド大戦略』をプレーしていて、もっともうれしいのは、新しい兵器が開発表にエントリーされたときだろう。その開発表に従って、自軍のユニットを進化、改良することは、このゲームの一番ダイナミックな部分といってもいいかもしれないね。

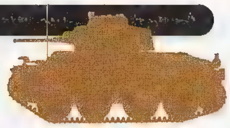
「や、やったー!! これでソ連軍のT-34をタコ殴りだアーーー!!(ティーガー戦車エントリー時)」

「我がドイツ帝国の科学力はァ、世界イチィィィ!!」

などと思うのもこの瞬間である。ところで困るのが、いったいいつになったら、強力な新兵器が登場するのか? この兵器はいったい何に改良できるのか? ということ。新兵器の登場サイクルは、実車の登場年月にだいたい準拠している。改良は、基本的に同一のシャシーを持つものが年代に沿って変化するもの、と考えれば参考になるだろう。そこで、実車の開発系統樹を右に記るした。計画的に軍事力を整備しよう!

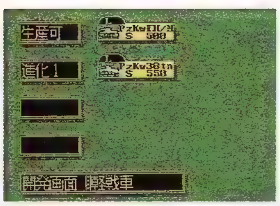
●ちょっといいハナシ

PzkwⅡがナスホルンに!

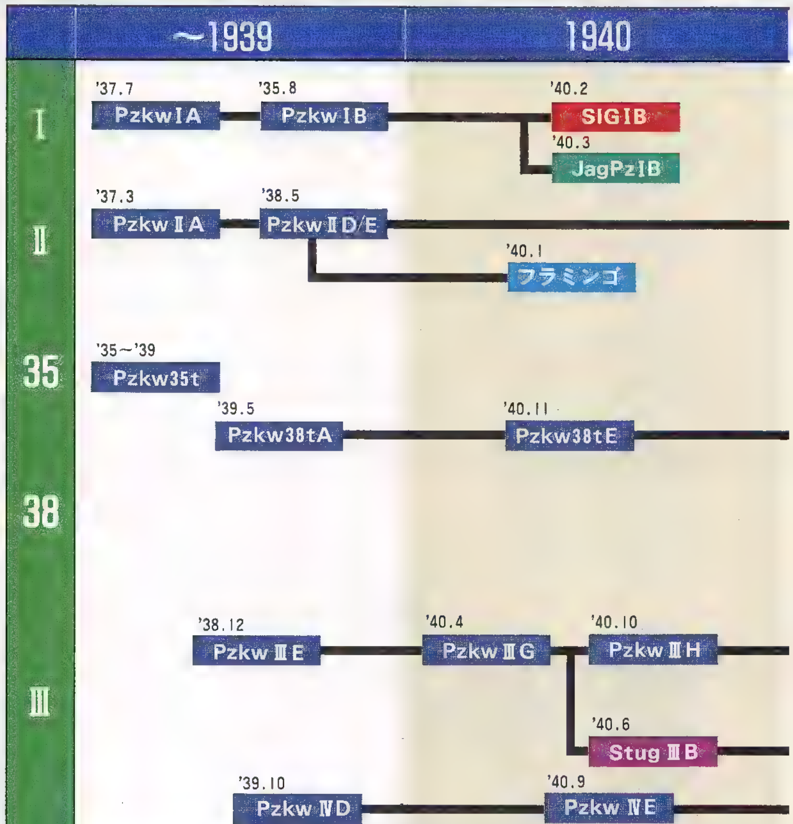


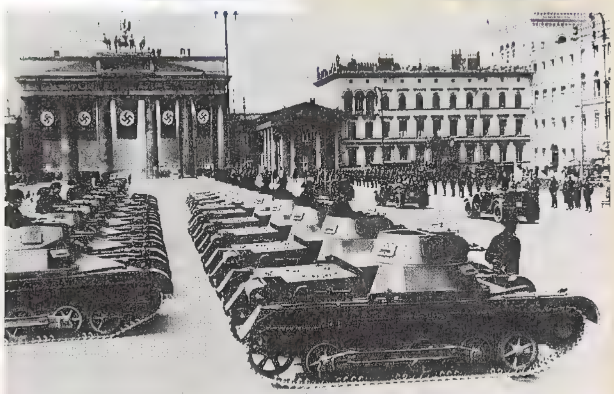
ゲームも中盤にさしかかると、お荷物になってくる軽戦車。いっそ処分しちゃえ、とお思いの方も多いかと思う。PzkwⅡからPzkw38にしたはいいが、その後、まったくたいしたものが出てこないからだ。しかしご安心あれ。いったんマーダーⅢに改良して、カテゴリーを対戦車自走砲にしてしまえば、'43年にはナスホルンが出てくるぞ! 戦争中に、ちょっと心暖まる話だ。

PzkwⅡ
↓
Pzkw38t
↓
マーダーⅢ
↓
ナスホルン



⬆ああ、開発表。新しい兵器がエントリーされるだけで幸せになれるぞ。

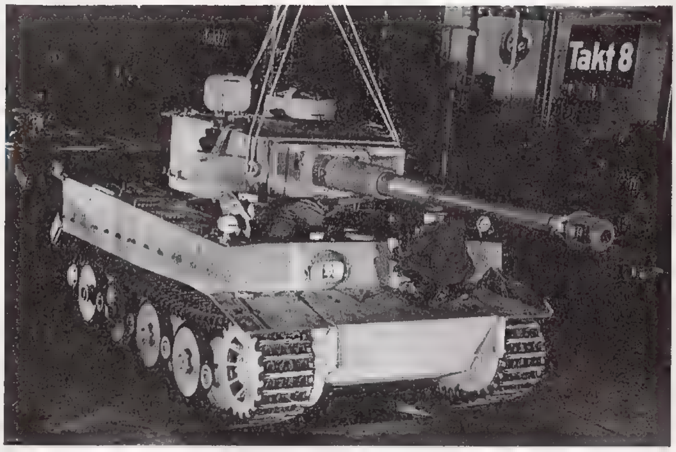




戦車開発競争秘話

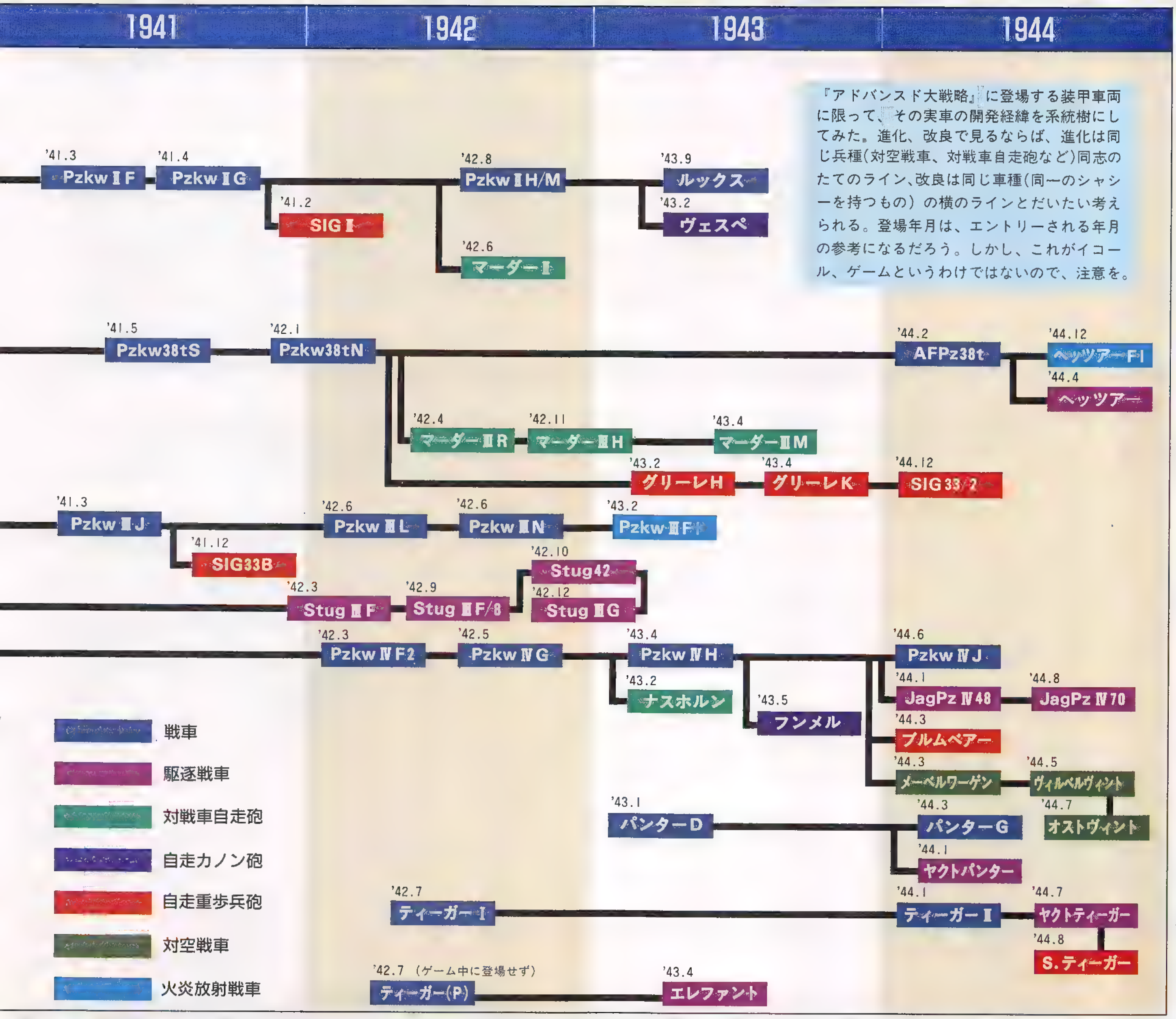
バルバロッサ作戦で、ソ連軍のT-34、KV-Ⅰといった強力な戦車に遭遇し、それまで使っていた兵器が一夜にして役立たずになってしまったドイツ軍。

しかし、それからのドイツ兵器産業の巻き返しはす速かった。最初、T-34のコピーを開発しようとしていたのが、T-34を一撃で葬り去る戦車、となり、'42年7月、Ⅳ号戦車ティーガー(虎)が誕生した。ソ連侵攻が'41年6月22日だから、ほぼ1年。今日のMBTが、10年単位で開発されているのにくらべると驚異の速さである。しかしこっちがやれば敵もやる。ソ連軍もT-34/85、JS-Ⅱといった優秀、強力な戦車を繰り出し、兵器開発競争のイタチごっこは、ドイツ軍の戦車をどんどん大きく、重くしていった。自走砲などの特殊な車両が多く開発されたのも特徴だ。



⬆最盛時には月産50両以上ものティーガーが生産されていた。しかしライバルのソ連戦車T-34は500両以上生産されていたわけで、数の上での劣勢は明らかだった。

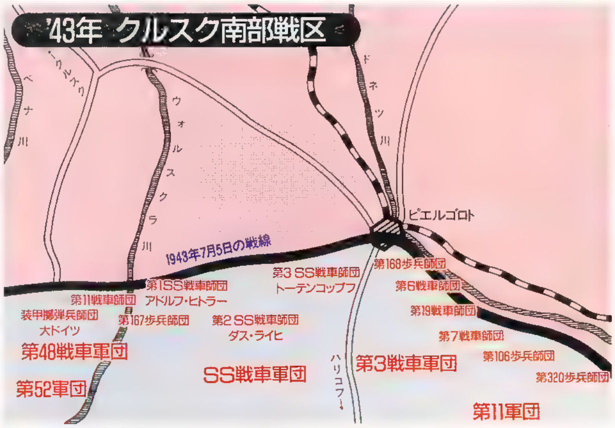
『アドバンスド大戦略』に登場する装甲車両に限って、その実車の開発経緯を系統樹にしてみた。進化、改良で見るならば、進化は同じ兵種(対空戦車、対戦車自走砲など)同志のたてのライン、改良は同じ車種(同一のシャシーを持つもの)の横のラインとだいたい考えられる。登場年月は、エントリーされる年月の参考になるだろう。しかし、これがイコール、ゲームというわけではないので、注意を。



特別企画・ミハイル・ビットマン大尉を捜せ!!

戦車による戦車の撃破数世界一という、ギネスブックにも掲載されている記録保持者ミハイル・ビットマン大尉。138両という数は、彼がノルマンディー戦で悲劇的な戦死をとげるまでにたたき出した戦車撃破数だ。

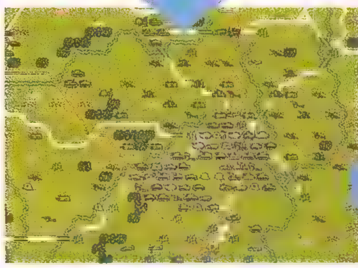
そのビットマン大尉は、クルスク戦時には、第1SS装甲擲弾兵師団L.A.H.(親衛隊旗アドルフ・ヒトラー)に所属していた。そこで、実際のクルスク戦時の部隊配置から考察し、ビットマン大尉(当時少尉)の搭乗するティーガーを特定してみよう。クルスク南部戦区の部隊配置(下図)と、NO-24クルスクのマップを照らし合わせてみる。ちょっとナニだが、おおむね、部隊番号27の戦車がビットマン大尉と判明!! ジークハイル！



➡この南部戦区に、機甲8個師団が密集配備されているのだ。L.A.H.の配置は図のとおり。

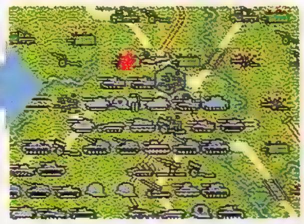


⬆クルスク全体マップ。上と下から挟撃して、包囲撃滅を狙った作戦。



⬆南部戦区をクローズアップしてみた。すでにピエルゴロトから出発だ。

⬇L.A.H.はこの辺かなあ。とすると、こちらがビットマン大尉なのかあ!!



ビデオ鑑賞で戦意高揚せよ!! INFORMATION

戦争するには気分が大切。宣伝による国民の戦意高揚こそ、ナチスがもっとも得意とした手だ。本作品も、そうした戦争中のドイツ軍のニュースフィルムから抜粋、編集されたもの。当然ドイツ軍側のプロパガンダフィルムなわけで、出てくる映像は、これでもかこれでもかと力強く、ドイツ軍の戦闘兵器や兵士を映し出している。

1巻の内容はバルバロッサ作戦、セバストポリ要塞攻略戦、クルスクの戦いなど。3巻にはフランス侵攻作戦や初期の作戦が収められている。これらの戦いは、『アドバンスド大戦略』でもシナリオとして収められているから、プレーして見た人も多いだろう。当たり前だが、実際の映像を見ると、その規模と迫力に圧倒されることは間違いない。



⬆フランスの道路をいくPzkwⅢ。E型とかかなあ。勝ち戦だけに兵士の表情も明かるい。

登場する兵器群も、Bf-109、Ju-87、Fw-190といった航空機。StugⅢD、ティーガー、ブルムベアー、ヴェスペなどの戦車、自走砲。カール(戦車)やネーベルヴェルファー(150ミリNW41)なんてものまでよりどりみどり。ゲームでおなじみとはいえ、う〜〜ん、やっぱり本物は、しつこいがスゲェ、なんである。



⬆バトル・オブ・ブリテンでイギリスの空をいく、Ju-88。大編隊飛行のシーンが続く。

決して安いとはいえないし、レンタルビデオ屋さんで借りられるものでもないけど、機会があれば、見ておいて損はないビデオだ。そんな機会は少ないと思うけど……。まあ『ターミネーター』とかだけじゃなく、こーゆーのもいかが？てなもんである。

GERMAN WARTIME NEWSREELS
1 モノクロ、85分 14500円
販売元：INTERNATIONAL HISTORIC FILMS. INC
P.O.BOX 29035 CHICAGO, IL 60629 U.S.A.

騎士十字章クラブMECHANICS
8.8cm対空・対戦車砲

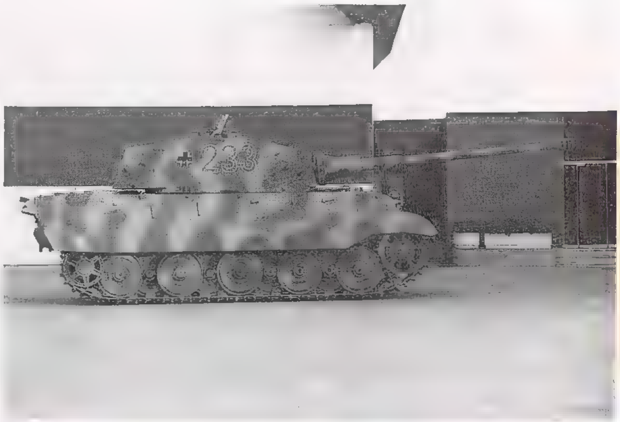


⬆Flak(高射砲)36から進化したPak(対戦車砲)43。同じく71口径88ミリ砲を持つ。

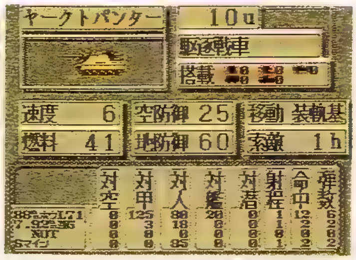
ドイツ軍といえば8.8センチ砲、というように、世界でももっとも有名な対戦車砲、8.8センチ砲は、もともと高射砲として開発されたものだった。

'40年5月のフランス戦線で、ロンメル将軍の第25戦車連隊がイギリス軍の戦車隊とハチ合わせをしてしまった際、ドイツ軍の持っていた37ミリ対戦車砲は、イギリス軍の重戦車にまったく歯が立たなかった。イギリス軍の戦車は、ドイツ軍の野砲陣地まで進んだが、そこに配置されていた8.8センチ高射砲に撃ち取られたのである。このことから8.8センチ砲の対戦車砲としての威力が認識され、8.8センチ砲は小改造され、対戦車砲としても運用できるようになった。

次に待望されたのは、8.8センチ砲の戦車への搭載である。もっとも熱心だったのはヒトラー本人で、ティーガー戦車には、最初7.5センチ70口径砲(これはのちのパンターの主砲)搭載の砲塔が用意されていたが、ヒトラーの命令により、8.8センチ砲を搭載することになった。



➡対装甲貫徹力に関してはほとんど無敵を誇る8・8センチL71砲を持つティーガーⅡ。重量68トン。



⬆駆逐戦車としてもっとも完成度の高い車体を持つヤクトパンター。運動性も抜群。

ティーガーに搭載されたのは、56口径砲だったが、'43年2月には、より強力な71口径砲を持つナスホルン(さい)が作られた。これは、PzkwⅢとⅣの車体を合わせた特殊な車体にオープントップの戦闘室を持つ対戦車自走砲だった。また、'44年1月には同じ砲を積んだ戦車、ティーガーⅡが完成した。また、パンターの車体を流用した駆逐戦車ヤクトパンターも開発され、ノルマンディー戦線等で活躍。連合軍からタンクキラーとして恐れられた完成度の高い車体だった。死ぬ前に1度ぐらい扱ってみたい。

おもちゃ券 100万ライヒスマルク
1級鉄十字章

マウス、E-100戦車発見！

ウェストファーレン州　ヨッヘン・パイパー

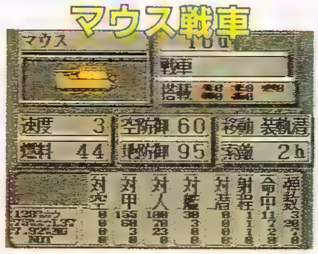
禁断の秘技！

ドイツ軍の究極の重戦車といえばティーガーⅡ。ヤクトティーガーなどの駆逐戦車は、そのあとも現われるけど、正式な戦車はこれでうち止め、と思いきやまだあったのだ。それは、超重戦車マウスとE-100。

どちらも重量は軽く170～180トンを超えてしまうこのふたつの戦車。史実では、'45年5月のドイツ軍降伏時にはまだ開発中だった。したがって、ゲームに現われるのも'45年3月以降。

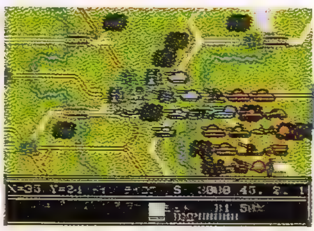
'45年、となるとシナリオは、NO-42ドイツ。東西からアメリカ、イギリス連合軍、アーンド、ソ連軍が迫りくるという超キビシーもの。これを、秘技エディットモードで日付を3月28日以降にしてみると夢の超重戦車がエントリーされるぞ。さあ、さっそく進化させてみよう！　おっ、けっこう使えるんでないの！　この戦車さえ1万台あ……っても戦争には負けたか。

マウス戦車



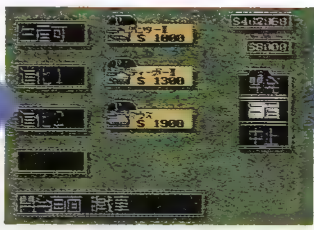
⬆ポルシェ博士ご自慢のマウス。1両は現在モスクワの博物館にあるという。

1945年2月



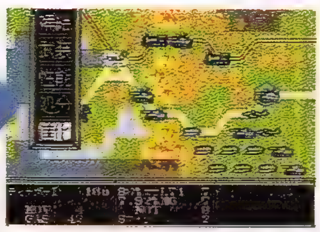
⬆あーもーこんなに敵がいちゃあとても勝てまへんがな。でもがんばれ。

エントリー！



⬆きたきた北公次！　この瞬間を待っていたのだ。ドイツ万歳。ジークハイル！

ティーガーⅡから進化



⬆この日のために温存したティーガーⅡをバキッと進化させたるでえ。

E-100戦車



⬆マウスに対抗して作られたE-100。完成前に戦争が終わってしまいました。

視力

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

1か月の訓練で0.2から

ご老人まで…

ついに登場！

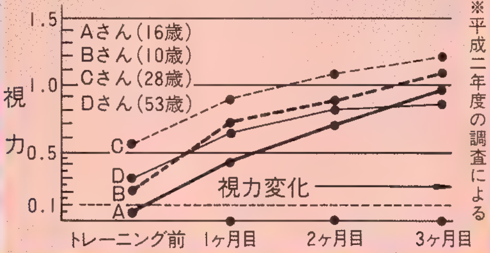
アメリカから上陸。
全米で43万人が
効果を証明!!
最新理論に
基づいた画期的
トレーニング方法。
全25パターンを
遂に公開!!

驚異的な

全国から反響続々！

●4人の会員のトレーニング結果

下の表は、4人の会員のトレーニング結果です。10代の方から50代の方までの、トレーニング前と、2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



体験者の



日常生活にも応用し、目の疲れも解消。

新井 育男
神戸市 28才

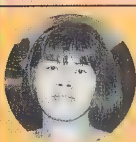
日常生活にこのトレーニングを応用。一か月後には、0.6となった。どうしても必要な時以外メガネをかけず目の疲れもとれた。特にポンピングとパーミングのテクニックが効果的だった。



近視と乱視、共に回復。運転免許もパス。

加藤 健二
中野区 20才

中学二年の時に近視に乱視が入っていると言われ、高校に入ってもメガネをかける必要を感じていましたが、最近になって訓練を開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ……。



子供と一緒にトレーニング、0.1から0.5に。

町田 信子
国立市 42才

11才の息子が医者からメガネをかけるように言われ失望しましたが、一緒にこのトレーニング講座で訓練した結果0.1から0.5に視力アップ。同じような悩みを持つお母さまに是非紹介したいと思います。

驚異的な効果！

無料案内書急送

右のハガキを今スグ、ポストへ！



※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。



日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方はお電話でどうぞ!!
☎東京03-3318-6111(代表)
●受付 朝9時30分～夜9時

回復™

トレーニング講座

1日2回、朝晩20分
自宅でラクラク
トレーニング！

1.0も夢ではない！

老眼
遠視

近視
乱視

●当プログラムの開発者のご略歴



ユージンクォーリー博士

●ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

お子さんから喜びの声

メガネを買わなくて本当に良かった……。



佐藤　進　釧路市　12才

半年前、視力が突然下がり始め、びっくりして講座を受けました。一生懸命トレーニングしたら、0.5まで落ちてしまったのが今は1.2に。メガネを買わなくて、ホントに良かったと思っています。

お母さんに勧められ、ふだんもまめに。



宍戸　美果　江東区　14才

2.0の視力が0.6まで落ちこんだ時はショック！　お母さんに勧められふだんの生活にも取り入れてやってみたら、今では1.2に視力が戻りました。友達にも勧めていますが、みんな頑張ってやってます。

回復センターも受けたが、この講座で1.0に。



島田　龍也　大田区　15才

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし僕には合わなかった。現在当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群です。視力が1.0以上になりそうです。

視力が向上し、訓練も楽しくなり……。



新谷　真理子　練馬区　17才

貴社のビジョンテラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0・06から0.5まで視力がアップ！　最初のうち辛いかも知れませんが、ポイントーでも向上すれば、だんだん訓練が楽しくなり……。

勉強合い間の気分転換にも、ぴったり！



平井　栄一　新潟市　18才

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。遠視がひどくなっており、訓練を始めました。2か月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合い間の気分転換としても最適で楽しみながらやってます。



近・乱・遠視、老眼も回復できます。視力0.1以下でもあきらめるな！

メガネ、コンタクトに頼りすぎてはいませんか？　本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレスになれてしまっているだけなのです。眼を健康な状態に戻し、生き生きとした明るい生活を取り戻してみませんか？

もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象にすぎないのです。当講座は全米で約43万キットを販売したトレーナーシステム。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います！

まずは朝晩20分、一か月、お試しになってください！

視力劣化の一番の原因が、不規則な生活などによるストレスにある、ということはご存知ですか？

このトレーニング講座は、まず、それをときほぐします。そして、25のトレーニングメニューに従って朝晩たった20分の訓練を続けるだけで、ムリなく楽しく目標を達成することができるのです。

特に10代から20代の近視や40代からの老眼には効果てきめん。さっそく実行に移してみませんか！

案内書は無料です。あなたの眼に、今スグ奇跡を！




SQUARE
好評発売中！
ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV
たよれるアニキ
に
希望小売価格／8,800円（税別） SHVC-F4
10月29日(火)発売！
FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV
イージータイプ
初めての人の、

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

、弟ができた！



その壮大なストーリーとリアルなグラフィック、さらにスタッフのアイデアを総結集したシステムで数多くのゲームファンを魅了している「ファイナルファンタジーⅣ」。そのゲームの面白さをそのままに、より多くの方が楽しめるように改良された「ファイナルファンタジーⅣ・イージータイプ」。RPG初体験の方にも、F.F.Ⅳの感動を体験していただけます。

ご注意　「ファイナルファンタジーⅣ」とストーリーはまったく同じなので気をつけてね！

特製攻略本マップつき

RPG。

ロールプレイングゲーム

8M+バッテリーバックアップ

希望小売価格／9,000円(税別) SHVC-FE

©1991 SQUARE

株式会社スクウェア

〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル

秘伝陰陽 CADA



気功法™





人体迷宮に潜む邪鬼王を キミの気功玉で封印しろ!

時は今から2千年前の中国での話。主人公のカダは仙人のもと陰陽気功法を修得すべく修行に明け暮れる毎日であった。ところが下界にて百年周期で蘇る邪鬼王が少女の体にとりつき、復活しようとしているところ。この復活を防げるのは陰陽気功法だけ。さあ、カダは5匹の邪鬼王をすべて封印できるか。

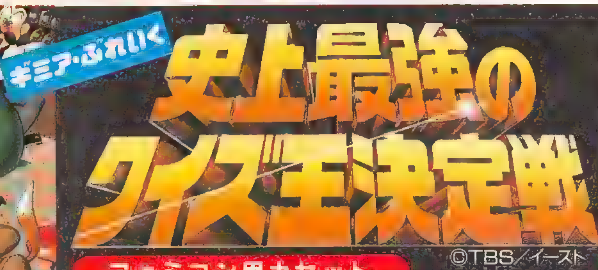
不可思議な人体迷宮、行く手をさえぎるユニークなキャラクターの数々、アクション・パズルゲームの決定版が登場。キミは気功玉を操り、邪鬼王の分身である陰と陽の“邪悪な玉”を取り除かなければならない。アクション要素の高い50ステージをすべてクリアするためには、知恵と反射神経が必要だ。5匹の邪鬼王をマンダラのなかに封印すると、仙人から陰陽気功法の免許皆伝書がもらえるぞ。

ゲームボーイ用カートリッジ

11月中旬発売予定

予定価格3,500円(税込)





ファミコン用カセット

©TBS/イースト

12月上旬発売予定

予定価格9,800円(税別)

【●パーティータップ ●早押しボタン6個付】

テレビを見ながらお茶を飲むか、解答者になって“かたず”を呑むか。

TBSテレビ“ギミア・ぶれいく”でおなじみ『史上最強のクイズ王決定戦』が遂にファミコンで登場! クイズはもちろん、番組のクイズ作成スタッフが新たにつくったもの。本格的な早押しクイズをみんなで楽しもう。クイズ王の王冠はキミの頭上に輝くか――!?





バトルストーム
BATTLE STORM
REAL TIME WAR SIMULATION
TM
右脳で戦え！
神経で汗をかけ！
左脳で指令しろ！
西暦25XX年、平和の続いた地球では人口が増加し、いくつものスペースコロニーへと移住が進んでいた。ところが地球からいちばん遠いコロニーで暴動が発生！ 地球の一部返還と独立を求めてきた。
戦闘のプロフェッショナルであるキミは仲間とともに暴動を制圧しにいくが、意外な事実が待っていた。
すべての兵器に一つ一つ指令を与えて戦うリアルタイム・ウォー・シミュレーション。この激戦での最高指令官は、もちろんキミだ。刻々と変わっていく戦闘シーンは、一瞬たりとも気が抜けない。冷静な判断力と、勇気ある決断力が勝敗のカギを握る。仲間との対戦プレイもOKだから、知力vs知力の壮絶なバトルを繰り広げられるぞ！ 各兵器の効果音や装備、動きのリアルさも迫力満点だ。
ファミコン用カセット
11月下旬発売予定
予定価格5,800円(税別)
PARTYTAP
パーティー タップ
楽しさを激増する6人同時PLAY
早押しの判定だけでなく、シューティング、アクション、スポーツゲーム と、その使い方はいろいろ。パーティータップのソフ対応トを、今後もどんどん発売していく予定だからお楽しみに！
パーティータップ対応ソフト
『史上最強のクイズ王決定戦』
第2弾 早くも来春登場！
PARTY ROOM 21
株式会社ヨネザワ パーティールーム21事業部
〒111 東京都台東区浅草橋3-16-6
ソフト係 03-3865-0021(直通)
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

本誌連載中『アニマード』の作者は?

永○　豪

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1991年10月18日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック　第41回

1984 NAMCO
『SUPER XEVIOUS』
文責：渋谷洋一
協力：二木康夫　柴田英春

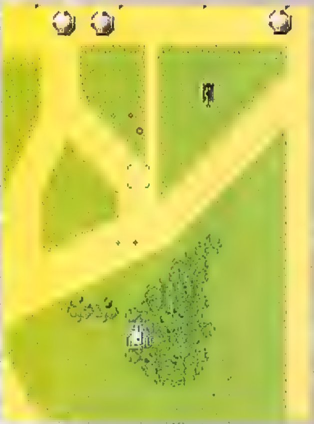
陰険的変化

'84年にナムコ社から発売された『スーパーゼビウス』は、云わずと知れた『ゼビウス』の改良版。日本よりも、さらにさらに巨大なマーケット、アメリカに輸出するための難易度調整がされている。だがしかし、その調整、改良が曲者。『ゼビウス』が発売されて、10日と経たないうちに一千万点という途方もないスコアを叩き出す、ゼビウスバスターが、全国各地に続出。これではひとりの人間のために、何時間という時間と、その場所を確保してやっているようなものの。当然、インカムなんかは上がるはずもない。ナムコ社はそういった事態を重んじた。日本よりも重大なマーケットであるアメリカでは、絶対にそんなことがないよう、輸出版『ゼビウス』は調整、改良された。まず、全体的に難度を上げ、プレーヤーを苦しめ、高インカムを狙った。さらには途中に、これほどの攻撃なら99パーセント死ぬであろう難所を何ヵ所か配置して、恒久的にプレーさせることをほぼ無理とした。

エリア9では厄介な防御拠点ガルデロータ(メガサイト)の発見と同時にゼビウス軍最強の敵、ブラグザカート(エナジーブラスター)が出現。プレーヤーがガルデロータに目を奪われているあいだに、ワープ機能を持ったブラグザカートで破壊しようという陰険な時間差攻撃が展開される。さらにエリア11では、もっと露骨にプレーヤーを成仏させようとする。そのブラグザカートを、なんとボコボコと連続で出現させるのだ。その凄まじさは、反射神経などという範疇から外れるもので、これを避けるには、信じられないほどの、奇跡ともいえる、幸運を必要とした。

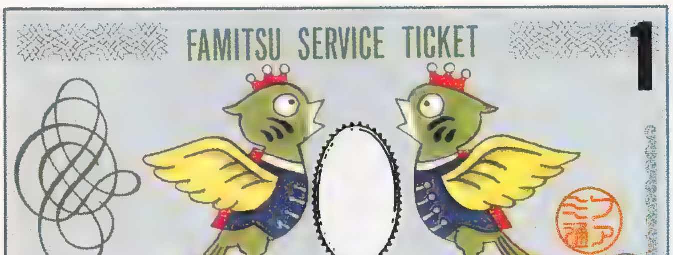
『スーパーゼビウス』を特徴づけるものとしては他に、『ゼビウス』当時に話題になった隠れキャラクターを多数登場させたフィーチャーだ。そしてそれは、とても陰険に満ちたものだった。まずは、エリア8に出現するタンク。取れば一万点ボーナスだが、ブラスターで破壊すれば、それまで稼いだスコアは一瞬にして0点に戻される。初めてプレーするプレーヤーは、あまりの厳しさ、卑怯さに、激怒した。エリア10では滑走路にファントムが出現。これも過って、ザッパーで破壊した場合、スコアは0点。これもタンク同様、初めてここまで到達したプレーヤーは、ほぼ確実にその罠にはまった。

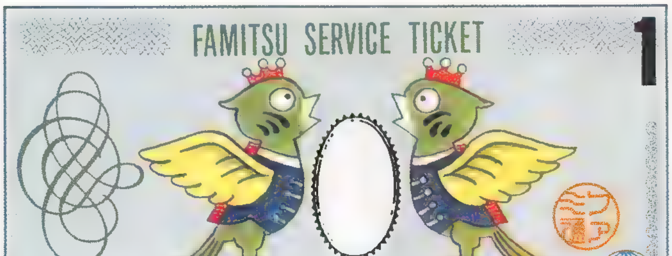
『スーパーゼビウス』は単に、この世の中にいる僅かばかりの一千万点プレーヤーとその可能性を持つものを懲らしめるためだけに作られた。そんな異常な難度では一般的な日本人はもとより、アメリカ人にも当然受け入られなかった。

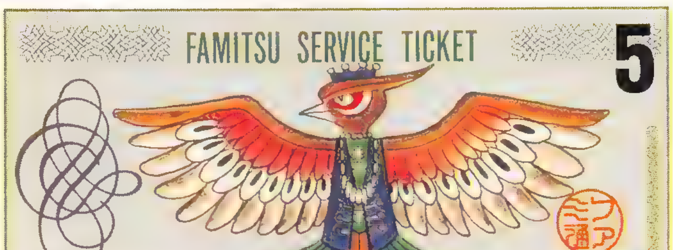

⬆タンク。ブラスターで破壊した場合、それまで稼いだスコアは0点に戻されてしまうが、取れば1万点ボーナス。

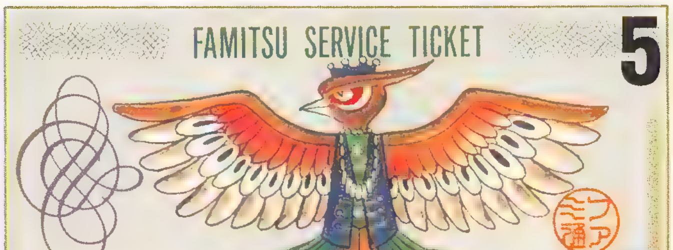

⬆滑走路に現われるファントム。これもザッパーで破壊してしまうと、その瞬間、スコアは0点に戻されてしまう。

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。







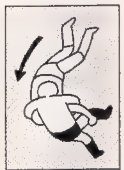


ほくろ島で待つものは!?





チップコラム
ゲームの中のプロレス技



〈DDT〉 わきに相手の頭を固定し、後方へ倒れることでその脳天をたたきつける。デンジャラス・ドライバー・テンリューの略でDDTという話もあるが、本当は殺虫剤のDDTのように相手をイチコロで倒す、という意味でつけられた。最近の流行技のひとつで、橋本真也のフィニッシュ技としても有名だ。ゲーム中でも、『ファイヤープロレスリング2nd Bout』のクラッシャー・真也がこの技を使う。

チップコラム
ゲームの中のプロレス技

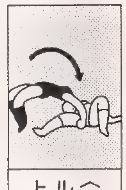
〈リフトアップスラム〉 相手の体を両手で高くかかえ上げ、そのまま投げて下に落とす。自分のパワーを誇示するような技で、リージョン・オブ・ドゥーム(ロードウォリアーズ)、アルティメット・ウォリアー、ディビーボーイ・スミスなど、筋肉マンのパワーファイターがこの技を得意としている。ゲーム中でも、ウォリアーズ風ペイントレスラーの得意技として『ファイアープロレスリング』、『レッスルウォー』などに出てくる。





チップコラム

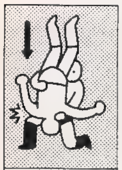
ゲームの中のプロレス技



〈キューティースペシャル〉『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』で、キューティー鈴木のみが使えるスペシャルホールド。相手を両肩の上に持ち上げ、飛行機投げの形にしておいてからブリッジして後方へ投げる。そのままフォールも狙える技だが、実際のキューティー鈴木はこの技を使わず、魔神風車固めを得意技としている。技そのものをよく見ると、ただのブロックバスターホールドのようにも見える。

チップコラム

ゲームの中のプロレス技

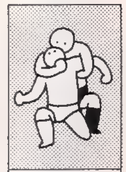


〈ショルダーバスター〉　ボディースラムのように相手を逆さにかかえ上げ、自ら片ヒザをついて、立てたヒザを相手の肩口に当てる。肩というよりも、鎖骨のあたりを狙う技だ。日本マットでは、あまり見かけない技で、スタン・ハンセンが痛め技として、たまにこの技を使う。かなりマイナーといえるこの技がゲームに出てくるのは、『WWFレッスルフェスト』（アーケード）だけ。クラッシュ・デモリッションの得意技として登場する。





チップコラム
ゲームの中のプロレス技



〈チキンウィングフェースロック〉片手で相手の顔面をロックし、残ったほうの手で相手の片腕を上からロックする技。変形のフェースロック（顔面絞め）で、UWFマットでは、ギブアップを狙うフィニッシュホールドとしてよく使われた。地味でマイナーな技のため、ゲームのほうではほとんど出てこないが、唯一『マニアックプロレス』では、その名のとおり、こんなマニアックな技も使えるようになっているのだ。

チップコラム
ゲームの中のプロレス技



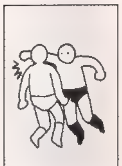
〈アキレス腱固め〉 UWFのレスラーたちがフィニッシュ技として使い始めてからメジャーになった技。わきに相手の足首をかかえこみ、微妙な角度で足首をねじって痛めつける。普通はグラウンド状態で仕掛ける技だが、〝関節技の鬼〟と呼ばれる藤原喜明は、立ったままでもこの技を決められるのだ。『飛龍の拳スペシャル・ファイティングウォーズ』では、藤原ばりのスタンド状態のアキレス腱固めも再現されている。





チップコラム

ゲームの中のプロレス技



〈ラリアート〉 スタン・ハンセンのウェスタンラリアートでおなじみ。片腕を伸ばして突進し、相手ののど元に腕を当てるという技だ。ハンセン以外にも、長州力、スコット・ノートンなどがこの技のおもな使い手として知られている。プロレスゲームでも、相手をロープに振っておいて決める技として、ほとんどのゲームに出てくる。『ベアナックル』に出てくるボスキャラ、ライトニングもこの技を使って攻撃をしてくる。

チップコラム

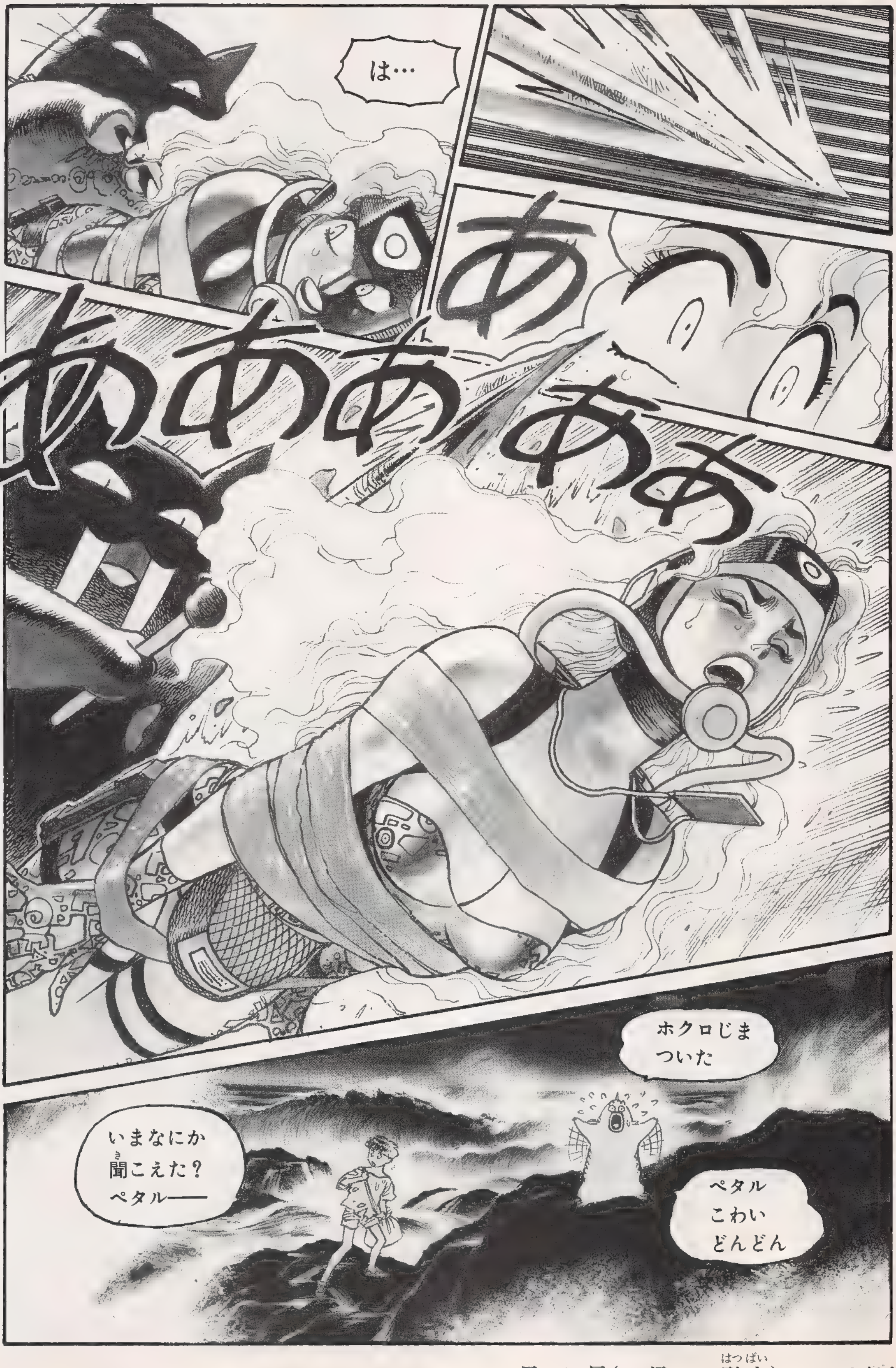
ゲームの中のプロレス技



〈フライングラリアート〉 ラリアートの一種で、自らジャンプして体重をのせるようにして決める。アルティメット・ウォリアーやホーク・ウォリアーが、得意技として使う。また、ロード・ウォリアーズのアニマルが相手を肩車で持ち上げ、コーナーからホークが飛んでラリアートを決める、合体フライングラリアートも有名。『WWFレッスルフェスト』(アーケード)では、この合体ラリアートまで再現されている。

■なんかHなネコだなァ

山本貴嗣先生へのお便りは⬇編集部NESIA！係



11月1日号(10月18日発売)につづく！



井上晴美

9月23日に17歳の誕生日を迎えた晴美ちゃん。10月9日にはニューシングル『イヴの誘惑』がハミングバードから発売されるぞ。この秋、話題満載の晴美ちゃんなのだっ！

撮影　中村誠作








では、ここいらでインタビューに入りましょうか。

えっ？ いままでありませんでしたよねぇ、このコーナーにインタビューって。

ええ、この号からインタビューを入れてみようということで……。

晴美ちゃんが一番最初っ！

うれしいわ～！ 今日はいっぱいしゃべっちゃうから！

最初にニューシングル『イヴの誘惑』の話を聞かせてもらおうかな。

この曲、じつはザ・ピーナッツさんの曲なんですよ。デビューシングルもザ・ピーナッツさんの曲だったんですけど、それ以来好きになっちゃって……。今回のシングルを決めるときも、ほかの曲もあったんですけど、『イヴの誘惑』が一番いい！ って言ったんです。

では、今回のシングルは晴美ちゃん自身で決めたと。

結構わがままな感じで意見を通しちゃったの。

(歌詞を見て……)この×××の部分は、なんて歌ってるの？

シ・ゲ・キ～(曲のフレーズで)と、こんな感じです。歌詞を見ながら聴いているときに、×××のところはなんて歌っているのかな、と思ってもう一度聴き直しますよね。それをねらっているわけです。本当はなにも歌わないはずだったんですけど……。

うっすらと、入れたわけですね。

では、強引にファミコン通信お得意の質問にいきましょう。ファミコンとかゲームボーイ持ってる？

いいえ、持ってないんです。ファミコンは弟が持っていたんですけど、壊れちゃったんですよぉ。だから、今はないんです。ほしいんですけどぉ……。

じゃあ、ゲームボーイを晴美ちゃんにさしあげましょう！

えっ、本当ですか？ うわー、うれしい～っ！

「私もひと口のせてくださいよ」(どこからか登場してきた、晴美ちゃんのマネージャー安本氏)

「じゃあ、私も。全部でゲームボーイ3つ。私あてに送ってください」(どさくさにまぎれて登場してきたハミングバードの橋本氏)

うわー、収拾がつかなくなってしまったあ！ ええい、ここで締めの言葉にいきましょう。最後に、ファミ通読者にひと言っ！

はい。10月9日に発売される『イヴの誘惑』をよろしくお願いします。×××の部分を含めて、みなさんぜひ聴いてくださいね。9月23日が誕生日だったので、プレゼントもお願いしま～す♡

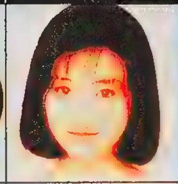
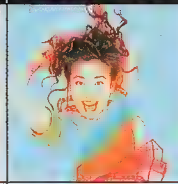
レター及び、プレゼントのあて先は、つぎのとおり。

●あて先
〒150 東京都渋谷区神宮前2-19-11
シャンボール原宿104
井上晴美WF係

スタイリング・片爪千香子／ヘア＆メイク・荒川ユキエ　衣装協力／ボビィーソクサー渋谷店☎3477・8011 マルホーセレクション ☎3477・5057 レイジィースワン ☎3477・8087

アイドルウィークリー

スケジュール表

	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	デビュー年月・曲名 1988年　4月 フィフティーン	デビュー年月・曲名 1985年　8月 水の星へ愛をこめて	デビュー年月・曲名 1987年　2月 男のコになりたい	デビュー年月・曲名 1989年　9月 DREAM RUSH	デビュー年月・曲名 1986年　3月 メロンのためいき
トピック	10月21日に、サマーコンサートツアー『真夏上手』がビデオで発売されるぞ。コンサートツアーに行けなかったキミの前にひかるちゃんが微笑む日は近い！	10月から11月にかけて特番やら学園祭やらで大忙しの森口。11月中旬ごろには、アルバムを発売する予定。タイトルはまだ未定だけど、お金は貯めておこうね。	映画『必殺5　黄金の血』での、のりピーの役は町娘・お浅。勘定奉行の策略に巻き込まれてしまう役どころなのだ。公開は11月23日。今から待ち遠しいよね。	3日間のオフのあと、海外ロケに出発してしまうりえちゃん。どこへ行くかはまだヒミツだけど、帰ってきてからの活躍が楽しみなのだ。ワクワクするね！	10月の番組改編期の特番ラッシュにも、ひっぱりだこのまみちゃん。今週は『クイズ秋本番SHOW byショーバイ!』に出るぞ。秋の夜長は要チェックなのだ。
10/8 MON.	志村けんのだいじょうぶだぁ CX系 夜8:00~8:54 JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45~11:55	タモリの音楽は世界だ 収録　TX系	ドラマ収録	雑誌の撮影	
10/9 TUE.	西田ひかる JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45~11:55	笑っていいとも！ CX系　昼12:00~1:00 ギミア・ぶれいく TBS系 夜9:00~10:54	ドラマ収録		
10/10 WED.	西田ひかる JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45~11:55	やまだかつてないテレビ　CX系 夜9:00~9:54 EXテレビ NTV系 夜11:55~0:50	ドラマ収録		クイズ秋本番SHOW byショーバイ！ NTV系 夜7:00~8:54
10/11 THU.	クイズ！ 年の差なんて スペシャル CX系　夜7:00~8:54 JUST ONE MORE KISS♡	クイズ！ 年の差なんて スペシャル CX系 夜7:00~8:54	歌謡びんびんハウス 収録　ANB系		
10/12 FRI.	西田ひかる JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45~11:55	夜にありがとう 収録　NHK	ドラマ収録	海外ロケ	クイズ ところ変われば!? TX系　夜8:00~8:54
10/13 SAT.	TX系のドラマ収録	茨城・筑波大学学園祭 イベント タモリの音楽は世界だ TX系 夜10:00~10:54	ドラマ収録	海外ロケ	情熱ワイド！ ブロードキャスター TBS系 夜10:00~11:54
10/14 SUN.	TX系のドラマ収録	レコーディング 夜にありがとう NHK 夜11:00~11:30	ドラマ収録	海外ロケ	

IDOL LIVE

サマーコンサート1991、"恋のUpside-Down"

8月23日、東京の渋谷公会堂に約2000人のファンを集めて行なわれた、浅香唯のサマーコンサート。2日前に発売されたアルバム『硝子の都』の曲を中心に全20曲を歌い上げたのだ。思えば、『スケ番刑事』が終わってからもう4年以上たつんだよね。大人の女性として立派に成長した唯ちゃんは、アイドルとしてというよりはむしろ、アーティストとしてこれからもがんばっていくらしいぞっ！

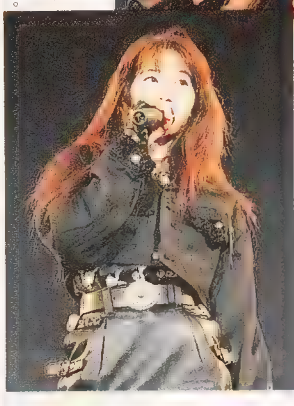




⬆➡以前はかわいいって感じだったけど、もう立派な大人の女になった唯ちゃん。本当に綺麗になったよね。ちょっとハスキーな声がとてもセクシー。11月には川崎でのライブが予定されているぞ。

➡⬇唯ちゃん自身が作詞した『Sunset Cross』ほか、最新アルバムのなかの曲を8曲も披露したのだ。





➡女のコの観客もけっこう多かった。同性から見ても素敵だよね。グローバルな視点で見た、"大東京"がアルバムのメインコンセプトだ。



田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
デビュー年月・曲名 1989年　3月 ロコモーションドリーム	**デビュー年月・曲名** 1990年　5月 LISTEN TO YOUR HEART	**デビュー年月・曲名** 1990年　1月 It's a Malody	**デビュー年月・曲名** 1990年　4月 Step by Step	**デビュー年月・曲名** 1990年　9月 ともだちでいようよ	**デビュー年月・曲名** 1988年　4月 真夜中のサブリナ	**デビュー年月・曲名** 1989年　12月 リトル☆デイト	**デビュー年月・曲名** 1991年　3月 月夜のゴンドラ
今週は、待ちに待った第9弾シングル『誘惑のチャチャ』が発売されるぞ。10月9日リリースだから、レコード屋さんに走る準備をしておこうぜ！	雑誌SPA！で行なわれたアンケートで、好きな女性タレントの第3位に選ばれた、れいこちゃん。"寝てみたい"部門では、2位に半数以上の差をつけて1位。	9日の『鎌倉恋愛委員会』の中のドラマ『うそつきルージュ』に主演のあきほちゃん。保育科の短大生という役がらなのだ。どんな恋を見せてくれるのかな。	平岡由香、長谷川さやか、笹崎万千子、富田瑠々子……、これ由美子ちゃんが出演したドラマの役名の一部。演技力はバツグンの由美子ちゃんなのであった。	NHKの『新十津川物語明治編』は必見モンだぞ。ふだんはNHKなんかあまり見ないキミも、たまにはテレビの前でしっとりと秋の夜長を楽しむのもいいかも。	今週は名古屋でコンサート。もちろん、早紀ちゃん命のキミは行くよね。東京、名古屋、大阪の3ヵ所すべて行かなきゃ、ホントのファンとは言えないぜ！	あみちゃんの尊敬する人物はなんと、完全犯罪を書ける小説家なんだって！　今週はレギュラー番組のみのribbonの3人。来週の活躍に期待しようね。	この号が出てるころには早苗ちゃんはちょうど3枚目のシングルのレコーディングをしてるころだ。また『トトメス』のエンディングに使われるといいね。
愛さずにいられない 収録　NTV系	**志村けんのだいじょうぶだぁ** CX系　夜8:00~8:54	**志村けんのだいじょうぶだぁ** CX系　夜8:00~8:54	**フリフリ天国** 文化放送 夜8:00~9:40	CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30~0:40	**KURA KURA** ANB系　夜0:35~0:55	イベント NHK群馬
愛さずにいられない 収録　NTV系	**それいけ！ ココロジー** 収録　CX系	**鎌倉恋愛委員会** TBS系　夜7:00~8:54 **MOONLiGHT抱きしめて** 文化放送 夜11:00~11:30		CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30~0:40	雑誌の取材	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
『誘惑のチャチャ』シングル発売(東芝EMI) **愛さずにいられない** 収録　NTV系	コンサートリハーサル	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40~1:00		CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30~0:40	雑誌の取材	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
愛さずにいられない 収録　NTV系	コンサートリハーサル	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40~1:00		CX系のドラマ収録	**コンサート** 名古屋・愛知厚生年金 **NO MORE TEARS** ニッポン放送	雑誌の取材	**新宿音楽祭** 文化放送 夜6:00~9:40
愛さずにいられない 収録　NTV系	**コンサート** 東京・日本青年館	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40~1:00	**サウンドパーティー** NTV系　昼4:00~4:55	CX系のドラマ収録	取材日	雑誌の取材	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
映画撮影	**それいけ！ ココロジー** NTV系夜10:00~10:54 **ROCK SHOW** CX系　夜3:30~4:23	**大マジカル頭脳パワースペシャル** NTV系　夜7:00~8:54	公開録画 毎日放送	**新十津川物語　明治編** NHK　夜10:00~11:00	取材日	**週刊スタミナ天国** CX系　昼1:00~2:25	**週刊スタミナ天国** CX系　昼1:00~2:25
スーパージョッキー NTV系　昼1:00~1:54 **若い根っ子の会ミュージカル**中野サンプラザ	イベント　姫路			CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00~10:30	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　朝9:00~9:30



CM GIRLS 堀口美樹

教えてたまるかっ!? 美樹ちゃんのこと



今回は東京都・細野雄一クンの質問「山之内製薬のミノン全身シャンプーのテレビCMに出ていた、色っぽいおねえさまは誰なのでしょう？」にバッチリ答えるぞ。

電車のなかの広告でも、バスタオル1枚で健康的な太モモをチラッと見せてくれていたのは、モデルの堀口美樹ちゃんなのだ。休みの日にはスポーツセンターに行ったり、ゴルフの打ちっぱなしに行くという美樹ちゃん。今一番したいことも「早くゴルフのコースに出たーい」だってさ。ファミコンは持ってないので遊ばないようだ。「好きなタイプは渡辺謙さん。優柔不断な人はキライ。これからも幅広く活動していくので、みなさん応援して下さいネ」という美樹ちゃんの応援よろしく！　このコーナーでは、みんなのチェックのはがきを待ってるぞ。テレビのCMや街のポスターでカワイイ女のコを見たら、速攻で教えてね。

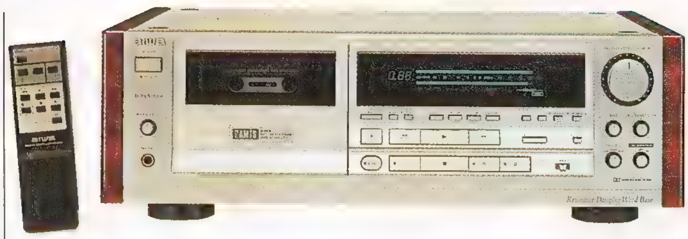
●堀口美樹（ほりぐち　みき）
昭和43年7月28日神奈川県生まれ
身長168センチ　B82―W59―H86
レターのあて先
〒106 東京都港区六本木6-8-21-304
ジーン　堀口美樹ファミ通係



NEWS CLUB

GoodS

秋。秋といえば八代亜紀。八代亜紀とくれば、秋というようにそろそろ運動会の季節だ。運動会といえば、玉入れ、綱引きなどが思い浮かぶね。しかし、運痴の人には地獄の日。運痴といってもあのトイレでするモノとはちょっと違う。そうそう、学校の体育館の裏へ呼び出して殴る蹴るの……それはリンチだ。運痴とは運動音痴の略。クラス対抗リレーでも、必ず足を引っ張っちゃうヤツっているじゃない。これを読んで笑ってるキミたちも人のことは言えないんじゃない？　家でゲームばかりやってないでたまには外で遊ぼうぜ。



⬆究極の録音機を目指した高級カセットデッキ。日本初ドルビーS NRシステムを搭載。振動ノイズを排除し、テープを安定走行させるスーパーA･M･T･Sや生テープ録音専用ポジションB･T･O･Rなど、多彩な新技術を採用。**●高級カセットデッキ XK-S9000　13万5000円　アイワ　☎03･3827･3111**



⬆➡髪を傷めずにセットできるやさしいドライヤー。温風を70度と低めの温度に設定できる。しかも、送風口を広げて温風が強く当たり過ぎないようにしたヘアケアノズルを採用。**●ヘアドライヤーHDH-P118　5800円　東芝　☎03･5484･5373**



⬆薄さ5ミリの軽量カードサイズリモコン。**●カードリモコン ATV-502　3800円　オーディオテクニカ　☎0427･29･5111**



⬆2色揃った、子供向けの録画用ビデオテープ。●ビデオテープけろけろけろっぴシリーズ　価格：オープンプライス　富士マグネテープ　☎03･3496･2421



⬆フロッピーディスク1枚分の厚さのケースに2枚入っているのだ。**●3.5インチフロッピーディスク スリム　価格：オープンプライス　富士フイルム　☎03･3406･2111**

今週の VERY GOODS

●フジックス-8 大広望

富士写真フイルム　15万5000円　☎03･3406･2981

カメラと同様、一家に1台が当たり前になりつつある8ミリビデオカメラ。初心者からマニアまで幅広いニーズにお応えできる8ミリビデオカメラといえば、この大広望だ。放送用のTVカメラ用レンズをホームムービー用に開発。しかも、32ミリから356ミリまで撮れる11倍スーパーワイドズーム。もちろん片手で持てるコンパクトサイズだ。



⬆見やすく撮りやすい、色が確認できるカラー液晶ファインダーを採用。

LeisurE

ラテンのリズムにのって歌い、踊るミッキー、ミニーもまたカワイ、ね。

ニューアトラクション、『スプラッシュマウンテン』のオープンが待ちきれない東京ディズニーランドの新しいカーニバル、ミッキーマウス・カーニバル。

情熱的なラテンのリズムにのって、ミッキーをはじめとしたキャラクターが歌い踊るミュージカルショーが行なわれる。さらに、今回のカーニバルでは、パレードだけじゃなく、似顔絵をかいてくれるお店、切り絵を作ってくれるお店、手品を見せてくれるお店が軒を並べる。顔にミッキー、ミニーのシールをスタンプしてくれるフェース・アップリケというのもあるぞ。顔を飾って、似顔絵を描いてもらって、ミッキーたちと踊れば、本場のカーニバル気分。

また、カーニバルの開催されている期間だけ発売されるスペシャルグッズも見逃せない。さらに、レストランではミッキーの顔をかたどったデザートのババロアがつくスペシャルメニューも用意されている。開演から1時間30分以内なら、朝食事にミッキーたちが朝の挨拶をしてくれるオマケつき。

やっぱり秋もここで楽しむかな。

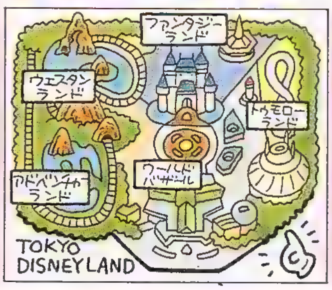


➡いつもみんなの人気者、いわずと知れたミッキー。

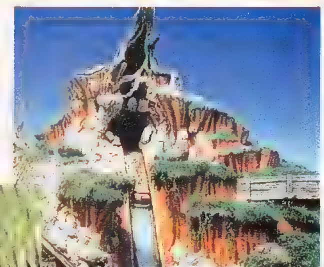


⬇ミッキーマウスが主役の一大カーニバル。キャラクターたちがシンデレラ城をスタートしてパーク内を歌い、踊る。ミッキーといっしょにリンボーダンスも楽しめちゃうぞ。

アクセスデータ＋α



東京ディズニーランドへ行くには、JR京葉線の舞浜駅を利用するのが一番便利。駅を降りたら、そこがディズニーランドのエントランスという便利さなのだ。ほかにも東京駅から直通バスなど、アプローチの方法はたくさんある。くわしいことは、東京ディズニーランド・インフォメーションセンター☎0473・54・0001まで。



⬆'92年秋にいよいよお目見えする、ニューアトラクション『スプラッシュマウンテン』。早く乗りたーい。



⬅こちら、人気のアトラクション、『ジャングルクルーズ』である。

EaT

朝食は死んでも喰え！

朝はとにかくいそがしい。朝食なんか食べているヒマがあったら寝ていたい。しかし、それじゃあ、活力がわかないぜ。てなわけで、手早く食べられる朝食がウケている。健康ブームのせいもあるけど、栄養価の高い朝食用食品がたくさん発売されているぞ。



⬅バナナ、りんご、オレンジなどがミックスされた乳酸菌飲料。これ1本で朝食はカンペキ。超いそがしい人に。●朝の元気 194円 ポッカコーポレーション ☎052・932・1473



⬅センターにほんのり甘いジャムが入ってるぞ。●テイクファイバー 360円 日清シスコ ☎0485・88・0535



⬅パンプキンシードの味が効いてる玄米のシリアルだ。●フルーツグラノーラ 240円 カルビー ☎03・3902・1111



➡栄養もたっぷりだし、消化もいいのだ。パンを食べる気持ちで食べよう。●モーニングクラッカー 120円 リスボン製菓 ☎0468・56・1486

EATあらかると

とくに売れているのがシリアル食品。以前は日本ケロッグの子ども向けシリーズしかなかったんだけど、おとな向け商品を出してみたら、これがヒット。なかでも女性向け商品が売れている。今では各社がいろいろ発売しているから試してみよう。

School

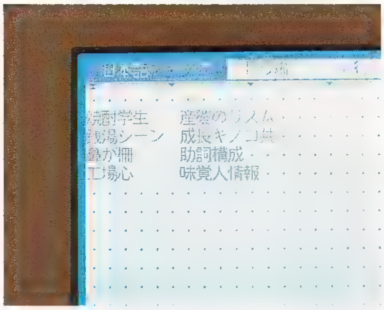
遊び ワープロだってしゃれを言う

漢字の変換ミスに注目すると楽しいぞ

ここ数年で、自分専用のワープロを持ってる中学生や高校生の数が、ぐんと増えているのだ。操作に慣れてしまえば、ペンを使うよりもずっと楽に文章が書けるし、さらにデータの管理やゲームまでできる機種もあるんだから、普及するのも当然って感じだよね。

さて、ワープロを使う人たちのあいだで、漢字の変換ミスをチェックして笑うのが流行しているってこと、知ってる？　ワープロに触ったことのない人にはわかりにくいかもしれないけど、変換ミスってちょくちょく起こるものなんだよね。誰でもワープロを使ってみれば、思わず笑っちゃうような変換ミスを発見できるはずだぞ。

たとえば、〝漢字〟と書こうと思っているのに〝感じ〟と変換しちゃうなんてのは、よくあること。ほかにも例はいくらでもある。〝戦闘シーン〟が〝銭湯シーン〟になっちゃったり、〝成長期の子供〟と書こうと思ったのに〝正調キノコ共〟と変換されたり……。ふたつ以上の熟語を続けて入力したり、あまり使わないような単語を変換しようとすると、ワープロはけっこう笑えるしゃれを飛ばしてくれるのだ。



⬆なんのへんてつもない言葉でも、前後の単語とくっつくと変換ミスが起こってしまうことがある。

では、笑える変換ミスの例をもっと挙げてみよう。てっとりばやいのが、有名人の名前の変換ミス。思いついた名前を入力するだけでも、けっこうすごい変換をしてくれるのだ。〝駆動静か(工藤静)〟とか〝貸せ大衆(加勢大周)〟、〝境の利己(酒井法子)〟、〝案と臭いの木(アントニオ猪木)〟などなど。ね!?　笑えるでしょ？

英語のグループ名をむりやり漢字に変換してみるのも楽しいぞ。〝湯にコーン(ユニコーン)〟とか、〝じった隣人(ジッタリンジン)〟などなど……。ファミ通町内会のお習字コーナーの投稿者のなかにもワープロを利用している人が多いんじゃないかと思っちゃうくらいなのだ。

まあ、こんな漢字でワープロに接すれば、機会オンチの人でも抵抗感はなくなるはず。機械があったら試してみてね。

⬇ワープロは、ひらがなやローマ字で入力したことばを漢字に変換してくれる便利な道具。最近の機種は辞書機能が優秀なので、ひどい変換ミスは少なくなってきているはずなんだけど……。それでも、長い文章を入力するとギャグを言って(？)くれたりするのだ。



健康 しっかり運動しなきゃいかーん!

急増する子供の運動不足症候群

最近、スポーツの観戦が趣味って人が増えているよね。しかし、見るほうの人気が高まっているわりには、運動をする人の数はあまり増えていないらしい。とくに成長期の子供の体力は、年々衰えてきているという報告もあるのだ。

たとえば中学生の持久走の平均タイムは毎年悪くなっている。また、中学3年生の2割は立ちくらみを起こしやすい体質なんだって。どちらも原因は運動不足にあるんだけど、基礎体力が低下すると、小児成人病になっちゃう危険性もあるっていうから怖いよね。心あたりのある人は、今すぐヒンズースクワットだ!!


⬆栄養、休養、そして運動が健康の三大要素。なかでも運動は本能的な欲求がないため、おろそかになりがちだ。

流行調査 就職戦士は達人をめざす!?

『達人』ブームに見る学生たちの意識

『面接の達人』(ダイヤモンド社)という本が、静かなベストセラーになっているのだ。この本は、面接を受けるときのコツが書かれたもので、都内の大学内の書店では売り切れが続出している。この人気の秘密は「この場合はこうしろ！」といった断定的な口調が多用されていることにあるようなのだ。そのあたりが、いわゆる〝マニュアル世代〟にウケてる理由みたい。これでまた「最近の若いモンは主体性がなくていかん」なんて言われちゃうかもね？

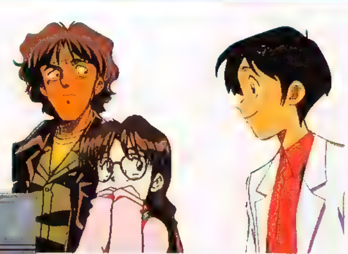
⬇『面接の達人』は就職活動をする人の7分の1が買っている。就職をする年齢になってもマニュアルを求める心は共通？



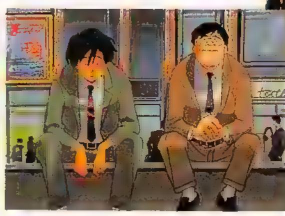
募集 学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部「スクール係」まで送ってね。あて先は180ページにあるよん。

Animation

"おたく"の秘められた日常生活を描く 青春グラフィティー『1982おたくのビデオ』



おたくって言葉を聞くと、ちょっとあぶない世界を想像しちゃうよね。アニメおたく、特撮おたく、ゲームおたく……、数えあげたらキリがないけど、おたくと呼ばれる人に対する世間の目は冷たいのだ。でも最近では、〝物へのこだわりを持った人々〟が注目されつつあるのも、また事実。趣味の細分化、マニア化が進むにつれ、おたくが世間に認知されつつあるのかも。『1982おたくのビデオ』は、タイトルどおり1982年を舞台に、そんなおたくたちの生態を描いたアニメなのだ。



➡アニメの話ばかりしている田中(右)に、久保は圧倒されてしまう。

主人公は、ごくフツーの大学生、久保。彼が、高校時代の同級生である田中と再開する場面から物語は始まる。この田中が、じつは典型的なおたく。日常生活に物足りなさを感じていた久保は、しだいに田中とその仲間たちとの、〝おたく世界〟へと引きずりこまれていく。テニス同好会をやめ、ガールフレンドとも別れ、田中の部屋に入りびたる久保。コスプレをして同人誌を売りまくる日々を送りながら、久保は無二の親友となった田中とともに、おたくの道を進む……。

「おたくと呼ばれる人の生活ってこんな感じなのか」と、ついつい納得させられてしまう内容なのだ。アニメの合間に挿入される、実写部分の『おたくの肖像』も見逃せないぞ。

キャラクターデザインは、『バブルガム・クライシス』の園田健一、制作は『トップをねらえ！』、『ふしぎの海のナディア』のスタッフが担当している。12月には『1985おたくのビデオ』も発売されるのだ。





⬅⬆ビデオとレーザーディスクが同時に発売されたばかりだ。問い合わせは、☎03・3583・8237　東芝映像ソフトまで。

[DATA CATCH]

Rのアニメであ〜る

ゆうきまさみの出世作でもあるコミック、『究極超人あ〜る』がようやっとアニメ化されたのだ。

マッドサイエンティストの成原博士が作り上げたアンドロイド、あ〜ること田中一郎。この作品は、彼を中心に繰り広げられるSFドタバタコメディーなのだ。ストーリーはアニメだけのオリジナル。あ〜るが、奇人変人の集団、春風高校光画部(写真部)の面々と、撮影旅行に出かけて大騒動を起こすというものなのだ。原作のコミックでもおなじみの主要キャラクターに加え、光画部の変態OB、生徒会長の西園寺まりぃも登場し、大爆笑はまちがいなしだ。

発売中のビデオに加え、10月24日にはレーザーディスクが登場するぞ。問い合わせは、☎03・5379・8821 バンダイまで。



Items

ライダーのアイテムをさりげなく ファッションにとり入れちゃおう!!

バイクのシフトチェンジは意外なほど靴を傷めてしまうものなのだ。専用のブーツならともかく、スニーカーなんかだとすぐにボロボロになっちゃうんだよね。ライダーたちのそんな悩みを解消してくれるのが、スニーカーを保護するアイテム、プロテック-R。蛍光色を中心とした色使いで、ファッション的にもなかなかグッド。バイクに乗らない人だって、スニーカーのアクセサリーとしても十分に使えるぞ。

●問い合わせ　モリト　☎03・3842・8211

●FASHION ADVICE

プロテック-Rを使うときに気をつけてほしいのが、靴ヒモだ。蛍光色を中心とした、ハデめなアイテムなんだから、白い靴ヒモなんかじゃおとなしすぎてつまんないもんね。プロテック-Rの色にマッチした、ドハデな靴ヒモを用意することをおススメするぞ！　このふたつがそろえば、通学用の地味なスニーカーだって、ぐっとおしゃれに変身してしまうはずだ。



⬆色は蛍光系のビビッドカラーを中心に、全部で4色。サイズはラージとスモールの2種類が用意されているから、女の子用のスニーカーにもピタシフィット。



⬅プロテック-Rは、ひとつ1500円。靴ヒモで固定するタイプなので、あらゆるタイプのスニーカーに取りつけることができるのだ。何色かそろえておくといいね。

CD

UNICORN
ヒゲとボイン



ファン待望のニューアルバムは全15曲入りの大作。そのコンセプトはなんと、ヒゲとボインと宇宙というまったくわけのわからないもの。あいかわらず、ユニークでバラエティーに富んだ楽曲がそろっている。屋外に楽器とマイクをセットした、野外レコーディング曲も収録している。まさにユニコーンらしさぎっしりの1枚。

●ソニーレコード
発売中／2800円[込]

大塚純子
NEAT



●ソニーレコード
発売中
2千800円[込]

昨年のデビュー以来、数多くのライブをこなし、成長してきた大塚純子。まじめに取り組み、完成までに10ヵ月をかけたセカンドアルバムだ。明かるく、硬派な等身大の彼女の思いが伝わってくるぞ。

槇原敬之
君は誰と幸せなあくびをしますか。



●WEAミュージック
発売中
2千900円[込]

『どんなときも。』の大ヒットで一躍、知名度を上げた、槇原のセカンドアルバム。伸びやかな歌いかたとメロディーがすばらしい。誰もが持ち続けている思いや記憶をやさしく、力強く伝えてくれるぞ。

HEART



●トイズファクトリィ
発売中
3千円[込]

いままで以上にポップでメロディアスに。多くのリスナーにアピールする4枚目のアルバムだ。バラエティーに富んだ10曲を厳選。スピード感あふれるギターのうねりがかっこいいぜえ。

ゲームミュージック
ガデュリン全曲集



●DATAMポリスター
発売中
2千400円[込]

主人公リュウ、ファナが大暴れのスーパーファミコン用RPG『ガデュリン』。ついにCD化だ。アレンジバージョンを使わずに原音のみで構成されている。長かった戦いの日々が感動とともによみがえる。

ゲームミュージック
聖剣伝説「想いは調べにのせて」



●NTT出版
発売中
3千円[込]

服部隆之のアレンジで聖剣伝説が映画音楽にはやがわり。クラシカルな編曲にこだわらず、エジプト調、カルメン調などを取り入れたさまざまなアレンジが楽しめる。全7楽章にストーリーをもたせた。

ゲームミュージック
がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻



●キングレコード
発売中
2千800円[込]

スーパーファミコンオリジナルバージョンを72曲収録。さらにCMに使われている『ゴエモン音頭』や『ゴエモン町を行く』も収録された豪華ゴエモンアルバム。日本の心、演歌をポップス感覚で楽しめる。

Video

時計じかけのオレンジ



●ワーナー・ブラザーズ
137分／発売中／1万6千円[込]

全世界のビデオファンが待ちに待って待ちこがれていた傑作がついにビデオ化。セックスとウルトラ暴力とベートーベンだけを生きがいにするアレックスを強烈な個性のマルコム・マクドウェルが演じる。監督は巨匠スタンリー・キューブリック。

ZEPHYROS 酒井法子



●ビクター音楽産業
29分／発売中／3千900円[込]

のりピーの魅力がギッシリ収められたこのビデオ。歌はさきに発売された、最新アルバムからの『air～Salad Days』の1曲のみだけど、映像の美しさはピカイチ。地中海の美しさに溶け込んだのりピーの、新しい魅力がタップリと堪能できるビデオだ。

BookS

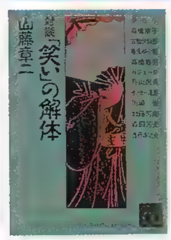
細川ふみえ
ONE SWEET DREAM



●英知出版／千900円[込]

フジテレビの『プールでフレンチ』などで人気がグングン、の細川ふみえちゃんのセカンド写真集だ。バスト93センチ、ウエスト60センチ、ヒップ90センチというスーパーセクシーボディーを惜しげもなくっ！

山藤章二
「笑い」の解体



●講談社文庫／460円[込]

タモリ、所ジョージ、古館伊知郎など"笑い"に関係した仕事をこなす12人の本質に、鋭く迫る対談集。各有名人の本音をかいまみることができるぞ。ホスト役の筆者の笑いへの理解と愛情がすごい。

中島らも
中島らものたまらん人々



●徳間文庫／440円[込]

関西の奇才、中島らもが、いままで出会ってきた数数の変な人々を白日の下にさらけ出す、とんでもないエッセイ。文章の合間に顔イラストを挿入する手法が、ものすごく笑える。一読の価値アリ。

MoviE

女流監督とは思えない大胆アクションの連続『ハートブルー』の臨場感に酔えっ!!

ニッポン企業のハリウッド進出が騒がれるようになってから久しいけど、今回紹介する『ハートブルー』も、わがニッポンが資金を出したアメリカ映画。

こーくると、チマチマした作品を想像しちゃう人も多いはず。が、しかし、これがキャストもスタッフも有名どこを集めた大作なのだ。ニッポン色はぜーんぜんない。お金は出したけど口は出さなかった、ってとこかな、もしかして。

で、ノリはさしずめ青春アクション映画。若くて優秀なFBI捜査官のジョニーが、連続強盗団の犯人と思われるサーファーたちの世界に加わって潜入捜査をするうちに、そのなかのひとりと友情が芽生え……、っていう展開。監督のキャサリン・ビグロー(あの『ターミネーター』のジェイムズ・キャメロン夫人。もう離婚したって噂もあるけど)は、立場のちがう男ふたりの友情を描こうとしてはいるんだけど、じつをいうとこれがちょっと舌足らず。でも、その不完全な部分を補うだけの迫力あるアクション・シーンがいっぱいなのだ。これだけでも、観る価値は十分!

ほら、キャメロンのアクションってさ、すっごくシツコくて、ここまでやるう!? みたいなところがあるでしょ。それが、このビグローの作品にもあって、たとえば密集した住宅街の追跡シーンなんか、通常の3倍くらいの時間を費やして、おまけに追う側と追われる側をハンドカメラを使って収め、



臨場感を盛り上げている。さらに、スカイダイビングのシーンなんか、ジョニーがパラシュートなしで飛び下りるんだぜ!! わたしなんか、思わず声が出ちゃったよ。女流監督でありながら、この大胆不敵なアクション! 旦那の影響だろーけど、見上げた心意気だと思わないかい?

そのジョニーに扮しているのはキアヌ・リーブス。はっきりいってこの人は、ぜひともチェックしたい美形若手俳優。サーファーにいちゃんに扮したパトリック・スエイジ(『ゴースト/ニューヨークの幻』の人ね)より、10倍、いや100倍かっこいいんだから!

渡辺麻紀







ハートブルー
10月中旬公開

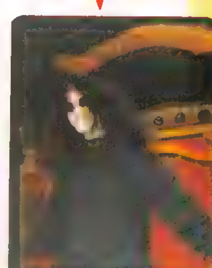
アマい生活
筋肉少女帯 内田雄一郎の

もともと、私はゲーム業界の人間ではないので、好き勝手なことが言える。ゲーム関係では、しがらみなんてものはまったくないので、まさに暴走列車のごとく書きつづることができるのだあ〜!

好き勝手なことをいうだけで、名目上は仕事であるからして、原稿料がもらえてしまう。しかも、ほしいゲームがあれば、担当編集者が買ってきてくれる。最近では、メガドライブの『エイリアンストーム』が、それにあたる。

このゲームでは、なんといっても、エイリアンのその行動に心動かされるものがあろう。人間をいじめているヤツもあり、家をひたすら食っているヤツもありとさまざま。そんなエイリアンにやられてしまう、主人公の動きのマヌケな感じにも心ひかれるものがある。上半身を食われて、足をばたつかせている主人公の姿は、エイリアンの襲撃をくらった地球人の悲しさがにじみ出ているように思える。

だが、しか〜し! こんなにも心動かされ、心ひかれるゲームであったとしても、納得のいかない部分がある。それは、なんともおざなりに思える3Dシューティングだ。主人公の姿は消え、代わりにただひたすら照準を操作して、ひたすら発砲するだけ。横スクロールの画面のときには倒すのが困難な敵も、3D画面のときにはいとも簡単にやられてしまう。綺麗に並べられた食品群に銃をブッぱなすアメリカンな態度は特筆すべきものだが、今ひとつ釈然としない。いっそのこと3D画面なんてとっぱらってしまえっ! など、今回も好き勝手なことを書きつづってしまったが、この姿勢は変えないつもりだ。

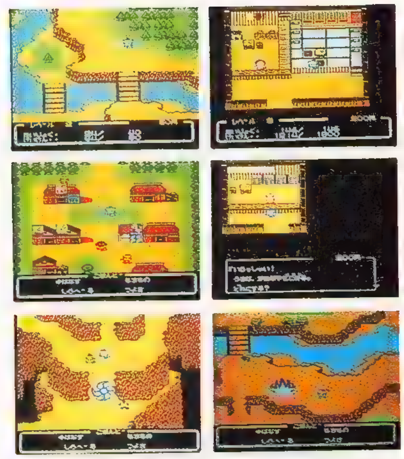


⬆最近では大好きな『アドバンスド大戦略』から、離れて暮らしているようだ。

ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY

みんな、明日チャンバラやろうぜ!!

オールキャラ総出演によるチャンバラ活劇「ムサシロードからくり人疾走る」の発売が、いよいよ目前に迫った／ジパング国各地で発生している謎の事件に、敢然と立ち向かって行くムサシたち正義のからくり人。キミは黒幕の正体を目撃することができるか!?





10月5日発売予定

●ファミコン初／パーティープレイも可能なアクションR.P.G.//
●物語は1話完結の短編5本。4人の主役達が活躍し、最終話では全員集合して大活躍//
●マップは臨場感あふれる立体構造。キャラの動きもリアルに表現／
●ボスキャラとの対決は、ウィンドウにじゃまされない広い場所で果たし合い//
●剣法を上げるにはアイテムが必要。アイテムをなくしても剣法は覚えている、賢いからくり人たち。

からくり剣豪伝 ムサシロード
〜からくり人疾走る〜

アクション&ロールプレイングゲーム
バッテリーバックアップ機能付き
ROMカセット
¥6,800(予)[税抜]
2M

製作・発売元／株式会社ユタカ
販売元／株式会社バンダイ


ファミリー コンピュータ™
つながりは血よりも濃く！
今、5人の騎士勢揃い!!
SDガンダム外伝Ⅲ「アルガス騎士団」、Ⅳ「光の騎士」を完全R.P.G.化！遥かなるアルガスの地で、バーサル騎士、剣士ゼータ、闘士ダブルゼータ、法術師ニュー、騎士アレックスのそれぞれが主人公となって活躍する全6章。出会いと別れが、かつてない感動を生み出す大巨編に、もうすぐ会える!!
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士
© SOTSU AGENCY・SUNRISE
© BANDAI 1991
10月12日 発売予定
●カードダスバトルに"VSモード"を設定！友達やコンピュータと対戦できる!!
●キャラに「力」「技」「魔法」の属性を持たせ、戦略性をグーンとアップ！一般公募によるモンスターも登場!!
●物語は6つのシナリオから構成。最終章では主役キャラ全員がそろう、感動のクライマックス!!
●よりダイナミックになったキャラ達。広大なマップを駆けめぐる!!
●No.85〜172までのカードダスを完全再現！コミカルなアクションアニメが爆笑を誘う!!
SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語2
光の騎士
ロールプレイングゲーム
ICバックアップ機能付き
ROM カセット
¥8,200(予)[税抜]
4M
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1991
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税抜きになっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋さんで買えます」
株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BAN DAI

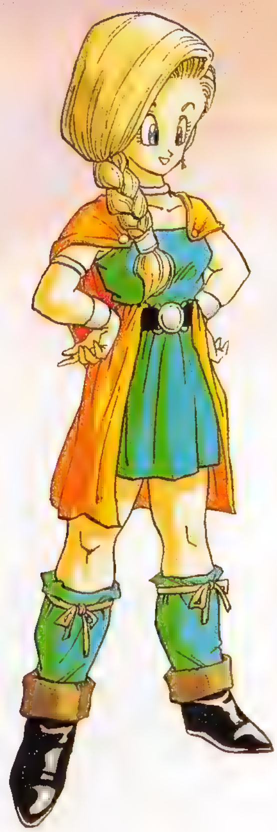

SUPER Famicom
SimEarth
シムアース
シムアース
今冬発売予定!
あのシムシティーの続編、それがシムアース。
こんどは地球をまるごと育てていく、とてつもなく
シミュレーションだ。海の広さ、ジャングルや砂漠など
人間だけでなく、恐竜や魚などいろいろな生き物も登場する。ただし、
地球は生きていけなくなってしまう。君がいま住んでいる地球よりもっとすばらしい地球を
©1990 1991 Maxis and Will Wright All rights reserved
スーパーファミコンは任天堂の商標です



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
こんどは、地球を
まるごとシミュレーション。
MAXIS
大気コントロールパネル
太陽光線
反射
温室効果
雲形成
雨
地表反射
熱移動
OK
NO
EXIT
ガイアくんです。よろしく！
IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合せ――― 03(3343)8911

SUPER Famicom
スーパーファミコン

キミには、この少女の祈りが聞こえるか…！



少女の小さくなる後ろ姿を見送りながら、母親は夫に話しかける。
「あの娘ったら、また一人で外に飛び出して行っちゃったんですよ。大丈夫かしら？」
客の応対にいそがしい父親の顔にも、不安の色がみえる。
かつては平和であったこの大地も、再びモンスターが人々を襲う世界になってしまった。
「でも、いつかきっと、平和をとりもどせる日が来るわ。そのためには、わたしだって…！」
赤い夕日を背に、少女の瞳がかすかに揺れた。

彼女は今、あなたの勇気を求めているのかもしれない…。

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV
天空の花嫁

スーパーファミコンにて制作快調!!

お問い合わせ先／03-3371-5581　☆電話番号は正確にお願いします。☆　株式会社エニックス　〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F


Human Hudson
売れたら、どうしよう。
ファミコン用
ダウンタウンのいち押しソフト
「ロードランナー」
本日10月4日発売
20
ハドソンの成人式。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
HUDSON SOFT © 1984 PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. UNDER LICENCE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.


Victor
Dungeon Master
噂を超えたおもしろさ!
アメリカでヨーロッパでそして日本でパソコンソフトで空前のヒットを記録したリアルタイムRPGいよいよスーパーファミコンで登場
3Dダンジョンに展開される奥の深い迷路、
頭脳に挑戦する数々の罠、
パーティーを突然襲う個性あふれたモンスター、
組合せによって決定される魔法、
それぞれの武器によって異なる攻撃方法、
そして何よりプレイヤーの思考、
行動にリアルタイムで反応する
ゲーム・システムなどなど今までに
体験したことのない恐怖と興奮を
お約束します
スーパーファミコン
SUPER Famicom
ダンジョン・マスター
この冬発売!
3M＋256SRAMバックアップ
＋
機能拡張LSI(DSP)使用
希望小売価格
¥9,800(税別)
©1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
スター☆ウォーズ
映画の興奮がよみがえる!
映画史に燦然と輝く「スター・ウォーズ」のストーリーそのままに
壮大なスケールで展開するアクション・ゲーム
2M
希望小売価格 ¥6,700(税別)
いよいよ
11月15日発売!
LUCASFILM GAMES
TM & © 1991 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
イースIII
ワンダラーズ フロム イース
この感動を多くの人に・・・だからファミコン版
横スクロールのアクション性を強調した人気RPGシリーズの第3弾。
3M＋バッテリーバックアップ
希望小売価格 ¥7,500(税別)
好評発売中!
© 1990 日本ファルコム © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Falcom
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

SRG

店舗スペース110坪の大スペクタクルゾーン！

全国で最大級のスペース

大阪日本橋にファミコンショップ出現！



日本橋店10月10日OPEN！



抽選で
電子システム手帳(100コ)
or スーパーファミコン(5台)
(来店者のみ)
プレゼント!!

(応募方法)
電子システム手帳・スーパーファミコンのどちらかを選んで応募券に必要事項を書き込んでね。
電子システム手帳が欲しいキミには応募券を官製ハガキ(11月10日消印有効)に貼って送ってもらうか、当店まで持って来てね。
スーパーファミコンが欲しいキミには応募券を当店まで持って来てね。ハガキはダメだよ。抽選で、キミにすてきなアイテムを送ってあげる。

※しめ切りは11月10日
※発表は商品の発送をもって変えさせていただきます。
※あて先は　〒570 守口市寺内町2-3-1 マルセビル1F
　モンキーランド守口店 キャンペーンプレゼント係



応募券

どちらかを選んでね	●スーパーファミコン	●電子システム手帳		
ふりがな				
お名前		年齢		性別
ご住所	〒 ☎(　　　)			

加盟店募集！

オープンパッケージ

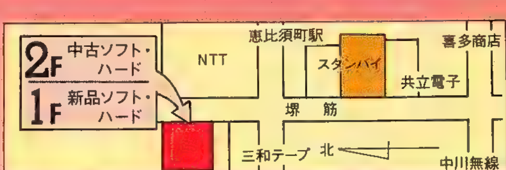
- オープニング指導料(加盟金)5万円/3.3㎡(消費税込み)
- 商品保証金……………… 10万円/3.3㎡(消費税込み)
- ロイヤリティ……………… 無料
- 充実した宣伝広告展開！
- 内装・什器設備一括納入(オリジナル)

★お問い合わせは……………………………

東北・北海道地区	☎022-243-3723
北陸・名古屋地区	☎0749-26-6955
関東地区	☎048-824-8981
関西地区	☎ 06-994-5403
その他の地域	☎ 06-634-3275 (大阪・日本橋店)



守口店



モンキーランド
株式会社 SRGスタンバイ
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8
TEL.06(634)3275 FAX.06(634)3544



1月上旬 発売予定 WWFスーパースターズ

ゲームボーイ用
ロムカセット

全米No.1のプロレス団体WWF！ その中でもトップに君臨する、"超人"ハルク・ホーガン、"超合金戦士"アルティメット・ウォリアー、"100万ドル男"テッド・デビアス、"マッチョ・キング"ランディサベージ、"獅子王II世"ミスター・パーフェクト。5人のスーパースター達が「世界一強い男」を賭け今、ゲームボーイで激突する。

WWF SERIES

HOT·B
株式会社ホット・ビィ
東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F

ASCII

Wizardry®

ゲームボーイ初の本格的ファンタジーRPG

ウィザードリィ・外伝Ⅰ

女王の受難

-SUFFERING OF THE QUEEN-

ウィザードリィ・外伝Ⅰ発売記念キャンペーン

「ウィズ外伝にイチバンのり」

ウィザードリィ・外伝Ⅰの発売を記念して、関連各社が現在制作中の外伝グッズ等を毎週200名、5週間連続で合計1,000名にドーンとプレゼント！応募方法は、下記のクイズの答えをハガキに書いて送ってくれればOK

さらに、その週の抽選にもれた人も自動的に次週の抽選に繰り越されるので、なんと最高5回のチャンスがあるんだ。つまり一番早く送ってくれた人が有利になるってわけ。

さぁ「ウィズ外伝にイチバンのり」して幸運を手にする人は誰か？皆さんのご応募をお待ちしています。

【問題】

ゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝Ⅰ」のゲーム中、「地下2Fのマップ上の座標(0、0)に現れる、マーフィーズゴーストは、何色の光に照らされて出現するでしょうか？」

(答えはゲーム中のメッセージにかくされています。)

【賞品】

ウィザードリィ・外伝Ⅰ CD	20名	㈱アポロン提供
ウィザードリィCDドラマブック	20名	〃
モンスターメタルフィギュア	20名	㈱アオシマ文化教材社提供
(冒険ブック)ウィザードリィ・外伝Ⅰ	20名	㈱双葉社提供
ウィザードリィ・外伝Ⅰ必勝攻略本	20名	〃
スーパー攻略ガイド ウィザードリィ・外伝Ⅰ	20名	㈱ワークハウス提供
ウィザードリィ・外伝Ⅰ攻略の手引(仮)	20名	㈱アスキー提供
カードゲームティルトウェイト	20名	〃
ウィザードリィ・外伝Ⅰ特製呪文リファレンス下敷	840名	〃

【応募期間】

'91年10月1日～31日(当日消印有効)

＊期間中の各土曜日までの到着分をその週の抽選対象とし、週単位で抽選と発送を行ないます。

【応募方法】

官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、商品購入日と「問題の答え」をはっきりと記入して下記住所まで送ってください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキーPMG「ウィズ外伝にイチバンのり」係

＊応募はお一人1枚に限ります。

【当選の発表】

当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。賞品によっては現在制作中のものがあります。その賞品については発売後の発送となります。また希望する賞品の指定はできませんのでご了承下さい。

ゲームボーイに凝縮された、ウィザード

■パーティ全員攻撃可能！盗賊の奇襲攻撃など、より変化にとんだ戦闘システムを搭載。



■戦略性を増し、さらに強力になった新呪文の数々。モンスター召喚、魔法防御呪文などウィザードリィ(魔法)の世界が広がった。



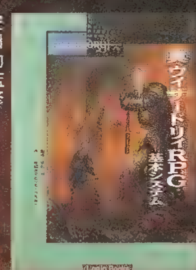


ログインブックス

真ウィザードリィRPG 基本システム

国産テーブルトークRPGの代表作の1本として名高いウィザードリィRPGが進化した。
魔法が変わった。戦闘システムが変わった。
さらにキャラクターのパラメーターに副特性値が加わった。
より複雑でよりエキサイティングなゲームが楽しめる。
それが真のウィザードリィRPGなのだ。
新シナリオも3本ついているぞっ！





安田均監修
佐脇洋平とグループSNE作
定価 2,000円（税込み）

テーブルトークゲームシステム　安田均とグループSNE制作



ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

価格 5,200 円（税別）



サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

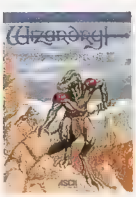
価格 3,000 円（税別）



サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）



サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）

好評発売中



トレボー戦役
<キャンペーン>
エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き

安田均とグループSNE制作
価格 5,800円（税別）

ウィザードリィカードゲーム　[illegible]



ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。

価格 2,500円（税別）



ウィズ・ボール
拡張キット
「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。

価格 2,500円（税別）

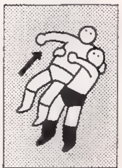
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

株式会社 ビジネス・アスキー



チップコラム

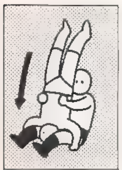
ゲームの中のプロレス技



〈バックドロップ〉 相手のバックにまわりこんで、その胴を両手でかかえこみ後方へ投げる技。プロレス技のなかでも代表的なもののひとつで、ジャンボ鶴田やマサ斎藤がフィニッシュホールドとして使っている。ほとんどのプロレスゲームに出てくるが、『レッスルウォー』では、相手と正面から組んではこの技がかけられない。相手をフラフラの状態にしておいてから、そのバックにまわって決めるのだ。

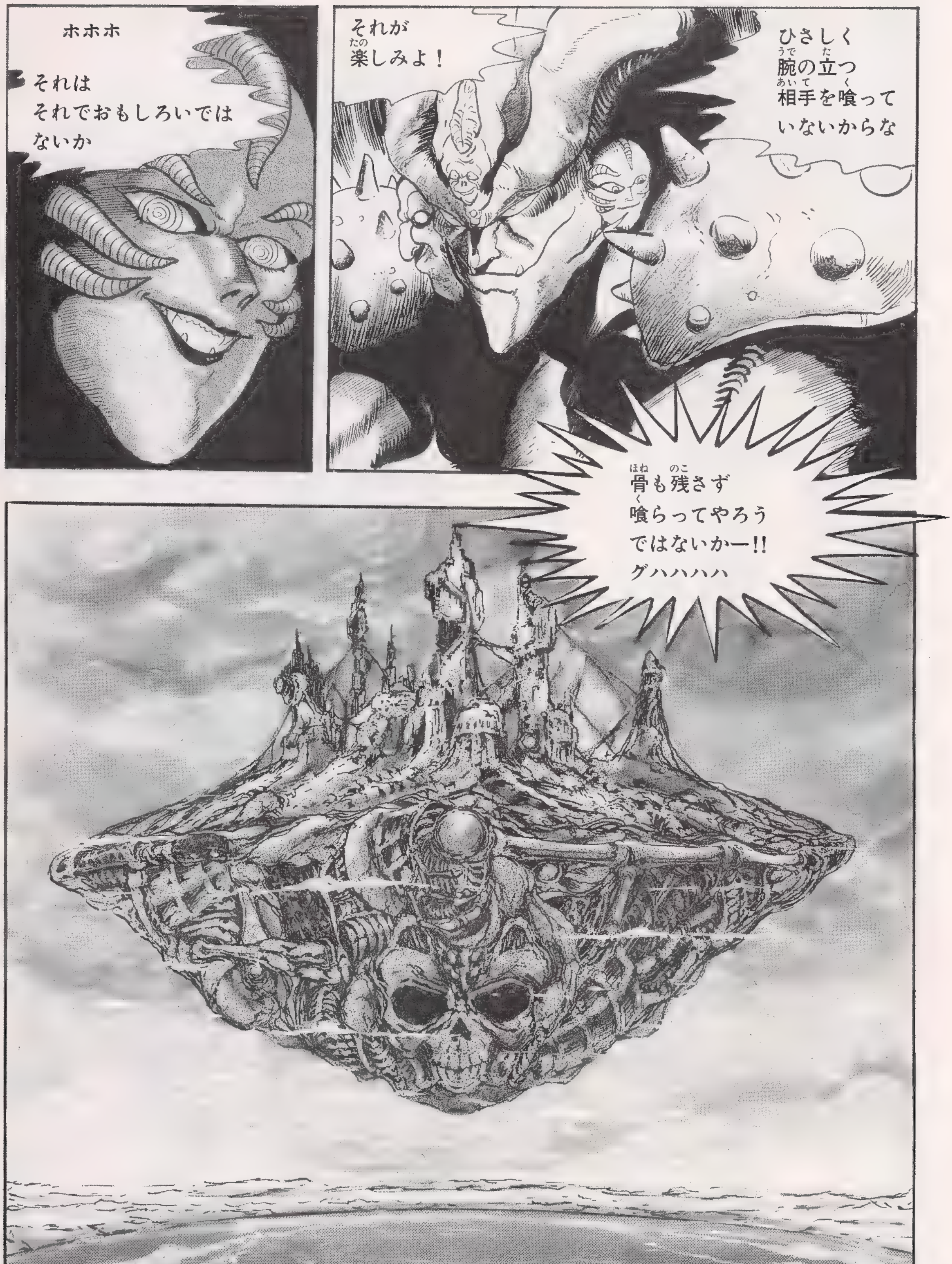
チップコラム

ゲームの中のプロレス技



〈パイルドライバー〉昔からプロレスの大技として有名。両太ももで相手の頭を挟みこみ、相手の体を逆さに持ち上げてから、尻もちをつくようにして頭から落とす。プロレスゲームのなかでも大技の扱いで登場し、『レッスルウォー』のジャンピングパイルドライバーは豪快そのもの。『ファイナルファイト』(アーケード)に出てくるハガーや『ストリートファイターII』(アーケード)のザンギエフも、ハデにこの技を決める。





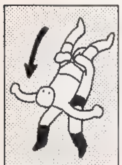
チップコラム

ゲームの中のプロレス技



〈ブレーンバスター〉　相手の頭を片腕でかかえ、もう片方の手で体をささえ相手を持ち上げてから、後ろに倒れるようにして相手を投げる。バックドロップやパイルドライバー同様、ほとんどのプロレスゲームに出てくる技だ。普通のブレーンバスターだけでなく、ふたりがかりで相手にしかけるツープラトンのブレーンバスター(『ファイヤープロレスリング』)や、垂直落下式ブレーンバスター(『スーパースタープロレスリング』)もある。

チップコラム
ゲームの中の
プロレス技



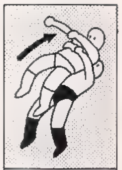
〈パワーボム〉 パイルドライバーの変形技。パイルドライバーのように相手を逆さにかかえ上げ、その反動を活かして相手を下にたたきつける。天龍源一郎のフィニッシュ技として有名になった。ゲーム中でも、『スーパースタープロレスリング』のゲンリュウや、『ファイヤープロレスリング』のサンダー・龍など、天龍似のキャラクターは、決まってこの技をフィニッシュホールドとして使えるようになっている。





チップコラム

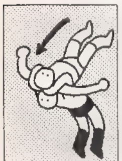
ゲームの中のプロレス技



〈ジャーマンスープレックス〉 相手の後方にまわりこんで、両手で胴をがっちりつかみ、ブリッジで後方へたたきつけてフォールを奪う。ブリッジの形が美しく決まることから、プロレス技の芸術品といわれている。ゲームでも一撃必殺の技で、ほとんどのプロレスゲームに登場する。意外なところでは、『スーパースタープロレスリング』のツルマが使う。モデルのジャンボ鶴田は、若いころはこの技を決め技に使っていたのだ。

チップコラム

ゲームの中のプロレス技



〈ドラゴンスープレックスホールド〉 藤波辰爾があみ出した変形のジャーマンスープレックスホールド。相手をはがい絞めにして、体を後方にそらして投げ、フォールする。頭と腕をロックして投げるため、受け身が取りにくい技だ。ゲームでは、『マニアックプロレス』でフルネルソンスープレックスとして出てくる。また、『ストリートファイターII』(アーケード)のガイルが使うスープレックスも、よく見るとこの技である。





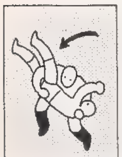
チップコラム

ゲームの中のプロレス技



〈ノーザンライトスープレックス〉アマレスのスロイダーに似た技で、相手のわきのあいだに頭を入れ、両手で抱きかかえながら、体を後方にそらして投げ、フォールする。高度なブリッジ技術が要求される難易度の高い技だ。この技の使い手としては、馳浩、ジョー・マレンコあたりが有名。ゲーム中ではあまり見かけないものの、『激闘プロレス』に出てくるオカマレスラー、サー・シュワルツなどがこの技を使ってくる。

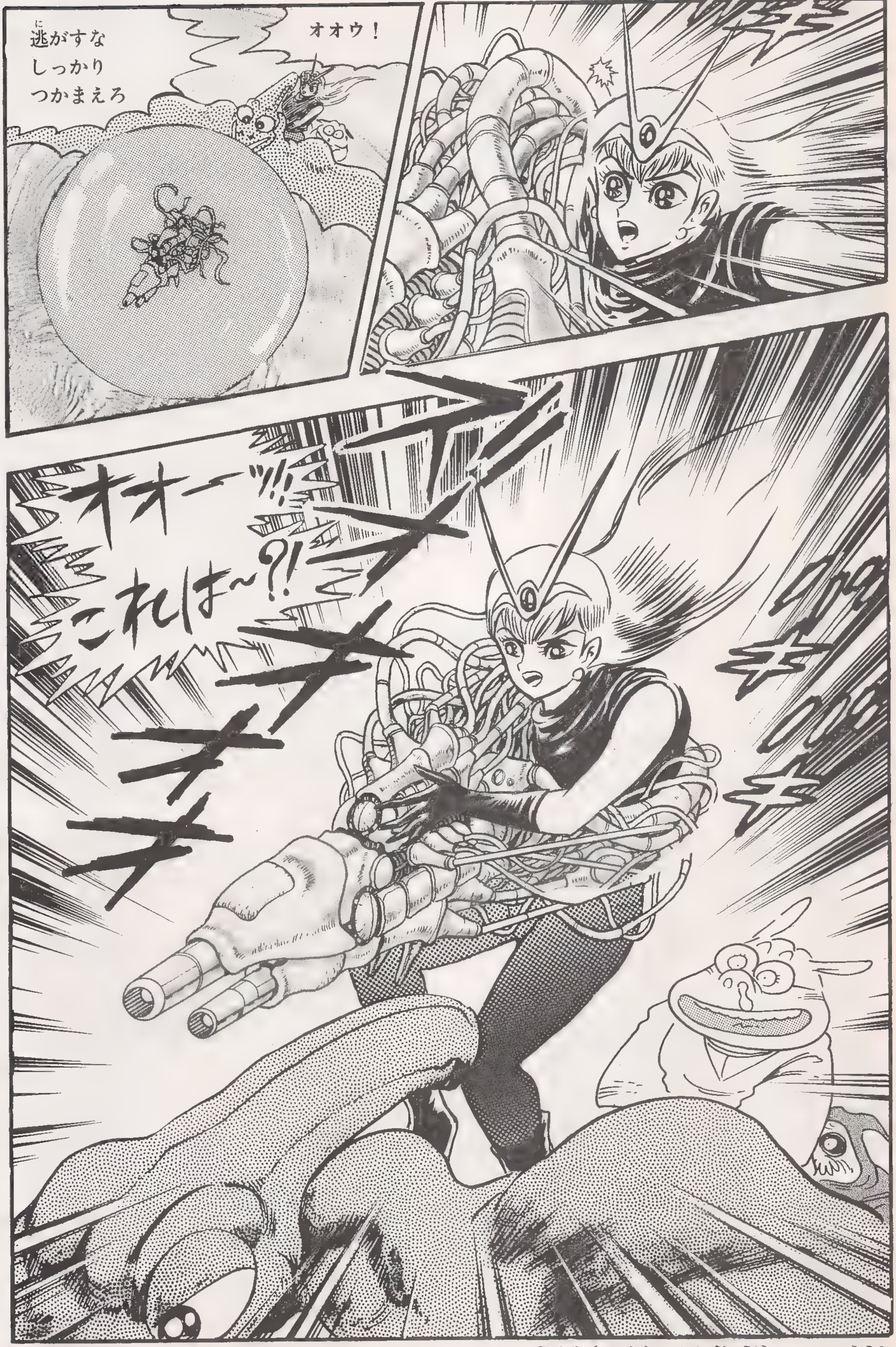
チップコラム
ゲームの中のプロレス技



〈アバランシュホールド〉〝ドクター・デス〟スティーブ・ウィリアムスのフィニッシュホールド。ボディースラムのように相手をかかえ上げ、両手を離さずに、そのまま自分の体重をかけて相手を押しつぶす。ウエートのあるパワー型レスラー、ビッグ・バン・ベイダー、スコット・ノートン、ジ・アースクエイクあたりもこの技を得意としている。ゲーム中では、『激闘プロレス』のなかでのみ、決め技としてこの技を使うことができる。

■新兵器をゲットしたぜ!!

永井豪先生へのお便りは⬇編集部アニマード係



次号(10月11日発売)へつづく!

FORMULA 1 Inside Story



文：すがやみつる

●セナーマン対決スペインで

ポルトガルグランプリ後のインタビューでセナは、スタートでセナの前に飛び出し、道をふさいだマンセルに対して怒りを表明。もしも同じことをスペインでもしたら、今度は引かないと警告した。もしもスペインでふたりがクラッシュしたら、そこでセナのチャンピオンが決まる。セナは、昨年、鈴鹿でプロストとクラッシュした瞬間にチャンピオンが決まったが、同じことは繰り返したくないとも述べていた。

マンセルの走りについてはベルガーも怒りを表明。第1コーナーで彼がよけなかったら、あそこでクラッシュが発生していたというのだ。スペイングランプリは、新しいバルセロナのカタロニア・サーキットで行なわれるが、昨年の鈴鹿でのセナ、プロ対決のように、緊張感を伴うレースになりそうだ。

●プロスト、やはりリジェへ?

ポルトガルグランプリで来年のことを発表すると語り、プレスに追い回されていたプロストだが、結局何の発表もなく、スペインまで延期されることになった。

すでにフランス、イタリアのメディアは、プロストのリジェ移籍を限定路線と報道、フェラーリにはネルソン・ピケ（アレジとも仲がいい）が移るのではないかと噂されている。また、すでにウィリアムズ残留が発表されたパトレーゼの名前も上がっている。最近のF1の世界は、契約とは破るために存在しているようだ。

●鈴木亜久里はフットワーク?

鈴木亜久里の移籍先はイタリアグランプリまえから急浮上してきたフットワークになる模様。またエンジンも無限V10になりそうだ。

ティレルはホンダエンジンを失うかもしれない。ポルシェはフットワークとの契約を破棄、来年、別のチームと契約したいとのことだ。改良中のエンジンは、来年中盤から復帰できる予定とのこと。

●片山右京のラルース入り

エストリルで発表かと噂されていた片山右京のラルース入り発表は、スペイングランプリの決勝日に行なわれる模様。



☗移籍がほぼ決定した亜久里のあとにラルースへ移籍するのは誰か？



加藤博一の代打一発!

秋が深まり、いよいよ後半戦も大詰め。この本が出るころには、優勝チームが決まっているだろうが、今回は今年のセリーグの戦いぶりをざっと振り返ってみたい。

オールスター戦以後は、巨人に陰りが見えてきたこともあって、なんだかしりすぼみになった感があるが、前半から中盤にかけての白熱したデッドヒートは、じつに面白いものがあった。高校バレーじゃないが、若さでアタックしたヤクルト。コツコツとシーズンをとおして一貫して自分のペースを守りつづけた広島。スリリングなケンカ野球で勢いをつけた中日。見えない西武の影に脅えてしまい実力を発揮できなかった、巨人。

各チームそれぞれにペナントを盛り上げてくれたが、それもどうやら'87年以来4年ぶりの広島の優勝で決まりそうだ。打線の爆発的な勢いがなくなって首位の座を明け渡した中日は、ここのところ妙におとなしさが目立っている。売りもののケンカ野球はカケラも見られない。これはやはり、山本監督率いる広島がケンカを買って出たからだろう。選手が疲れだす8月、広島球場で例によって乱闘になったときに、あのおとなしい山本監督が猛然と星野監督につっかけたのだ。星野監督はニヤリと笑って逃げたのだが、そのときの対応の違いが、いまの両チームの差になっているような気がする。

いっぽうパリーグのほうはまだ混沌としていて、日本シリーズに西武が出てくるか近鉄が出てくるか、微妙なところだが、堅実かつ確実な山本広島の戦いかたならば十分に渡りあえるのではないか。昨年、巨人が西武に怒濤の4タテをくい、パリーグに奪われているチャンピオンフラッグを奪い返すのも、夢ではない。セのためにも広島には頑張ってほしいものだ。



☗怖いというイメージの星野監督。でも作られている部分も、きっとあるはず。

■今回の絵には秘密がある！







■初のGペンはどーだった？

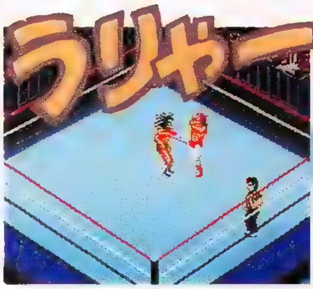
桜玉吉先生におたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技!

ファミ通㊙情報局

PC ファイヤープロレスリング2nd BouT　ヒューマン

全レスラーの隠し技を大公開!!



コントローラーの
Ⅰボタン、Ⅱボタンと、
✚ボタンの各方向
（下の一覧表を参照）
を押す



多彩な技が楽しめる『ファイヤープロレスリング2nd BouT』に、隠し技があることを知ってたかな。隠し技のやり方は、試合中にⅠボタンとⅡボタンと✚ボタンの上下左右を押すとできるぞ。✚ボタンの方向は、レスラーによって違うので、下の表を参考にしてくれ。隠れキャラの隠し技も載せておいたぞ。だー！

武蔵　㊦　パワーボム	K　㊨　リフトスラム	ブラスター　㊤　パワースラム	梶原　㊧　ジャーマンスープレックス
冴刃　㊨　ヘッドバット	サンダー　㊧　卍固め	モーガン　㊦　カナディアンバックブリーカー	クラウザー　㊨　脇固め
セイバー　㊤　パワーボム	新也　㊤　パワーボム	将勝　㊦　ブレーンバスター	フェイズ　㊤　フロントスープレックス
力丸　㊨　逆水平チョップ	バイソン　㊧　パワースラム	武者　㊦　フロントスープレックス	力王弾　㊧　ヘッドバット
トミー　㊧　空手チョップ	カイザー　㊤　掌底	ユニコーン　㊨　フロントスープレックス	パンサー　㊦　掌底

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

MD アドバンスド大戦略　セガ

最終兵器での爆撃が可能になる

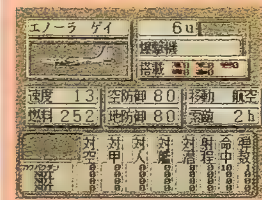
東京都　久下秀樹　（会員番号902972）

1945年3月以降



まず、マップをロードして✚ボタンの上を3回押したあと、Cボタンを押し、エディットモードにする。つぎに、開始ターンの日付を1945年3月以降に設定。すると、Me264という爆撃機が開発表にのっている。生産可能な爆撃機を進化させてMe264を作ったら、武装ウインドーを開いてみよう。当時の最終丘器があるが、搭載できないはずだ。しかし、武装ウインドーを開いた状態でコマンドを入力すると、搭載可能になるぞ。最終兵器を爆撃コマンドで使用すると、直径13ヘックス以内の地上ユニット（G、E、EPユニットを除く）が全滅するのだ。

アメリカでも

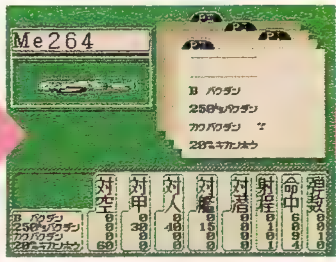


⬆ドイツ軍が最終兵器を使用すると、アメリカ軍でも最終兵器搭載機が生産可能になる。こうなるともう悲惨。首都以外の地形は、すべて破壊しつくされ、まともな戦闘は不可能になってしまうのだ。

Me264に進化

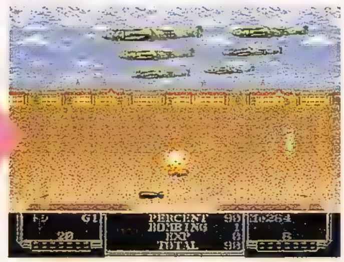


武装ウインドー



コントローラーの
✚ボタンを
左3回、右3回、
の順に押す

爆撃可能



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BouT ヒューマン

プロフェッショナルモードに挑戦だ!

新潟県 大山篤人 (会員番号902973)

プロフェッショナルモード出現!

タイトル画面で右のコマンドを入力すると、タイトル画面の色が変わり、プロフェッショナルモードをプレーすることができるのだ。ちなみに、このコマンドは、ワールドチャンピオンシリーズで優勝するとわかる仕組みになっているぞ。つまり、『ファイプロ2』の上級者用モードというわけだ。よりハードな内弾戦に闘志を燃やすのだ。

いつものタイトル



↑いつものタイトル画面でコマンド入力。かけ声をかけながら入力するといいぞ。

コントローラーの
Iボタンを押しながら
✚ボタンを
右2回、左1回、
下5回、上1回、
の順に押す



↑タイトル画面の色が変わったら成功だ。強力な敵レスラー相手に戦い抜こうぜ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

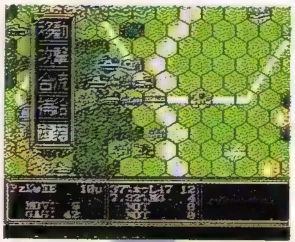
MD アドバンスド大戦略 セガ

1日で補給ユニットが進化する

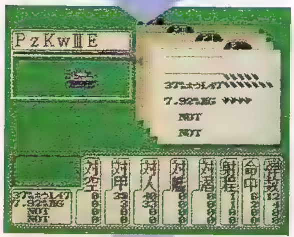
東京都 中里成宏 (会員番号902974)

全補給をしないで、補給ユニットに隣接している地上ユニットの武装ウインドーを、何度も開く。すると、なぜか補給ユニットの経験値が増えるのだ。もうひとつのやり方は、都市の上に補給ユニットを配置。周りに地上ユニットを配置して全補給を繰り返せばオーケー。あっという間に経験値は250になるぞ。

隣接ユニット



武装ウインドーを何度も開く



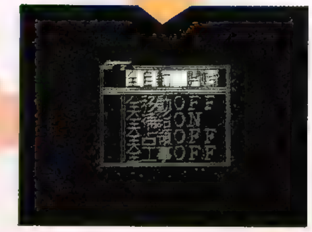
都市の上



1日で進化



全補給連発

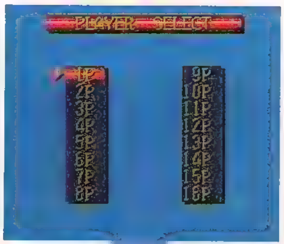


ファミ通 ㊙ 情報局

PC ファイヤープロレスリング2nd BouT ヒューマン

隠れキャラがトーナメントに参加

人数設定のとき



コントローラーの
Iボタンを押しながら
✚ボタンを
上(1～5回)、右7回、
下3回、左6回、
の順に押す

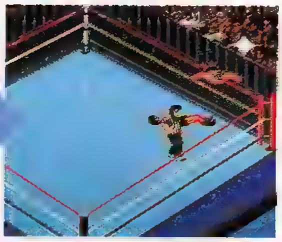
トーナメントモードで参加人数を決定する画面にして、コマンドを入力する。コマンド中の上を押す回数に応じて、参加する隠れキャラを選ぶこともできるぞ。上を押す回数と参加する隠れキャラを表にまとめてみたので参考にしてくれ。隠れキャラでプレーすれば、簡単に優勝することができるのだ。

上を押す回数	参加する隠れキャラ
1回	フェイズ
2回	クラウザー
3回	力王弾
4回	パンサー
5回	4人全員

隠れキャラ参加



すげえ強い



ファミ通㊙情報局

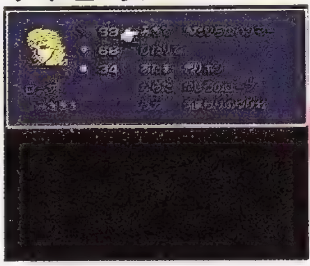
SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

フェイズ退治は大地のハンマーで

大ダメージ

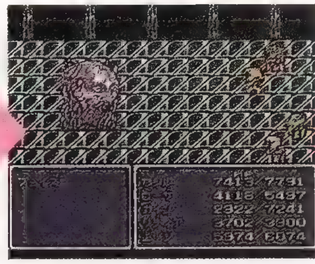
大地のハンマーで戦うと、フェイズに大ダメージを与えることがわかったぞ。ただし、10月4日号で紹介した秘技を使わなければならない。戦闘中にアイテムウインドーを開いたまま、エッジがアイテムを盗むと、装備できないはずの武器を装備できるという秘技だ。まずは、大地のハンマーを盗むまでがんばろう。

大地のハンマー

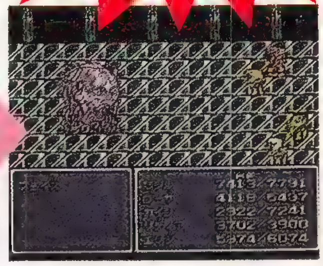


⬆何度もいうが、戦闘中にアイテムウインドーを開く。そのときエッジが盗んだアイテムは誰でも装備できるのだ。

フェイズ



⬆フェイズさんです。ちょっと顔が大きいようです。ちっこい胴体がチョコンとついていれば……、やっぱりイヤですね。



⬆本来、シド専用の武器である大地のハンマーで攻撃だ。すると、大ダメージで大顔野郎もイチコロなのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1250ガバス

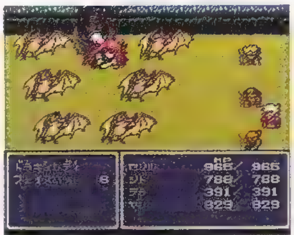
SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

磁気なんかへのカッパ

滋賀県　池田正之　(会員番号902975)

金属のアイテムを装備していると、磁気のために動けなくなることがある。しかし、動けなくなったキャラクターにバーサクをかけると、戦闘可能になるのだ。また、装備を外しておいて、戦闘中に装備すると戦闘可能になるぞ。

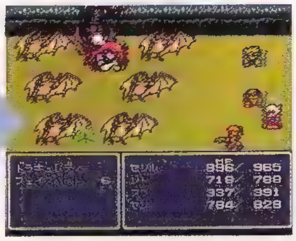
う、動けない



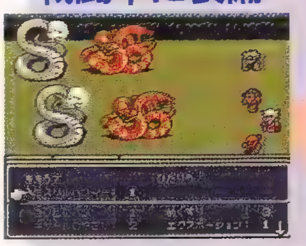
バーサク



戦闘可能!



戦闘中に装備



戦闘可能!



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1050ガバス

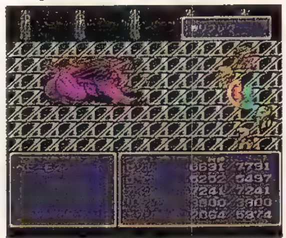
SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

必殺! カウンターアタック

高知県　梶原誉史　(会員番号902976)

攻撃を跳ね返す敵に出会ったら、味方にリフレクをかけよう。そして、リフレクのかかっている味方に攻撃魔法をかけると、魔法を跳ね返して敵を攻撃するのだ。しかも反撃されないので、戦闘がグッと楽になるのだ。テクニカルな攻撃方法だね。

味方にリフレク



反撃のダメージ

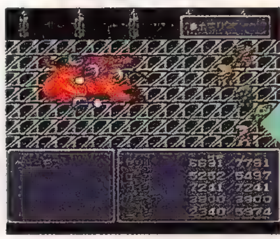


⬆ドヒャー！　反撃というには、あまりに強力過ぎるダメージだ。

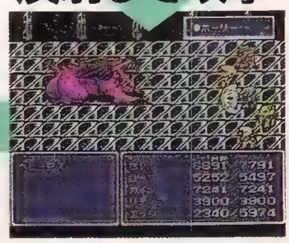
攻撃魔法



反撃なし



反射して攻撃



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

FC クライシスフォース コナミ

残機数が15機になる!

愛知県　鳥居晃平　(会員番号902977)

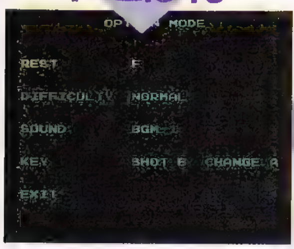
オプションで



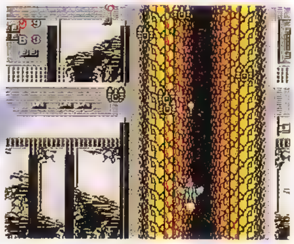
コントローラーⅠを
上、上、下、下、左、右、
左、右、B、A、スタート、
の順に押す

コナミのゲームには必ずといっていいほど用意されている、上、上、下、下……、のコナミコマンドによるパワーアップ。『クライシスフォース』にも、ちょっとお得なコマンドとして用意されていたぞ。やり方は簡単。タイトル画面で、カーソルをオプションに合わせてコマンドを入力。入力後、オプションモード画面のRESTの表示がFになっていれば成功だ。このFというのは、15を意味しているぞ。通常では、残機数は9機までしか増やせないから、6機分もお得ってわけ。嬉しいことに、コンテニューしても残機数は15のままなのだ。やりっ!

Fとは15



突き進めー!



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ヴァリスⅣ レーザーソフト・日本テレネット

ハードモードでおたのしみ

大阪府　家治範和　(会員番号902978)

タイトル画面でコマンドを入力すると、ハードモードをプレーすることができるのだ。ハードモードでは、WPの回復スピードが遅いので、慎重にプレーしなくてはならないぞ。

タイトル画面で、
コントローラーⅠの
Ⅰボタンを押しながら、
Ⅱボタンと
ランボタンを押す

ハードモード



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 800ガバス

PC ヴァリスⅣ レーザーソフト・日本テレネット

セレクトボタンでおたのしみ

愛知県　杉浦元治　(会員番号902979)

タイトル画面で
セレクトボタンを押す



タイトル画面でコマンドを入力すると、バックアップラムユーティリティー VER1.00という画面になる。この画面では、インターフェースユニットなどのバックアップラムの使用容量や空き容量の確認ができる。また、ファイルの初期化や削除、復活などもできてしまうのだ。ファイルの整理に役立ちそうだね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1150ガバス

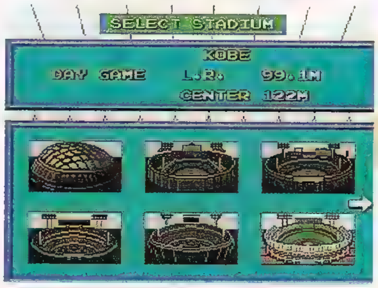
PC パワーリーグ4 ハドソン

隠れ球場を発見!

静岡県　高田明典　(会員番号902980)

球場選択画面で、セレクトボタンを押しながらランボタンを押すと、隠れ球場が出現。隠れ球場は、ベースアイランドという海に浮かんだホームベース形の島だ。もちろん、デーゲームとナイターが用意されているぞ。ただし、ペナントモードでは使用できないから、そのつもりでね。

球場選択画面



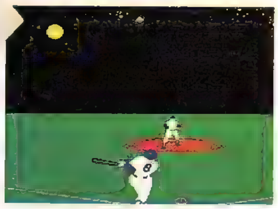
⬆通常、選択可能な球場は6つ。ナイター機能が加わり、より多彩な状況でのプレーが可能に。

セレクトボタンを
押しながら、
ランボタンを押す

隠れ球場だ!



⬅広いぜー。ガンガンかっ飛ばすぜー。



⬅ナイターだぜー。夜空のお星様がきれいだぜー。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

MD マスター・オブ・モンスターズ 東芝EMI

ぜんぶ英語でプレーできる

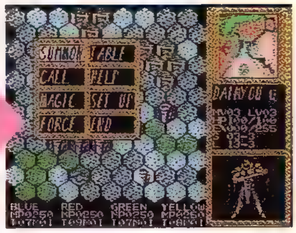
新潟県　葛野達彦（会員番号902981）

タイトル画面でコマンドを入力すると、ゲーム中のメッセージがすべて英語になるのだ。ただし、セーブデータをロードすると、表示がバグってしまう。英語でやるなら最初からね。

タイトル画面で

コントローラーⅠのAボタン、Bボタン、Cボタンと、✚ボタンの左上を押しながら、スタートボタンを押す

ENGLISH!



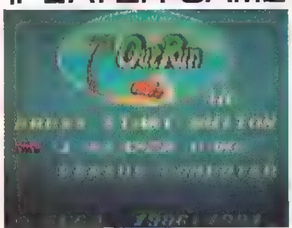
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

GG アウトラン セガ

無敵のマシンで大爆走！

新潟県　亀井賢史（会員番号902982）

1PLAYER GAME



✚ボタンの左とⅠボタン、Ⅱボタンを押しながら、スタートボタンを押す

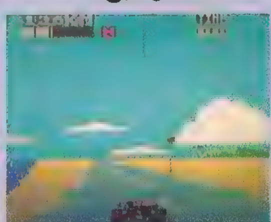
対向車スリ抜け



障害物も平気



タイムオーバーもない



タイトル画面で、Ⅰ PLAYER GAMEにカーソルを合わせ、コマンド入力。ポーンと鳴ったら成功だ。障害物や対向車をスリ抜ける上、タイムオーバーもないのだ！　もう、どんな走り方をしてもゴールインできるのだ。ガンガンぶっ飛ばしてタイムアタックをするのもいいし、路肩をのんびり走るもいいぞ。ただし、VERSUSモードでは無敵にはならないのだ。ズルいもんね。

16ビットの女

まつい　なつき

"隔号連載"



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントだっ！

107-24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

「いただきストリート」
サウンドテスト
① コントローラーⅠの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
名前 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員番号 000009

徹底攻略 超魔界村

CHOHMAKAIMURA



待たされ続けて幾年月、やっと『超魔界村』の発売日がやってきた。喜び勇んで遊ぶのもいいが、行き詰まってストレスを溜める前にこの攻略記事を読もう。やる気にさせます。

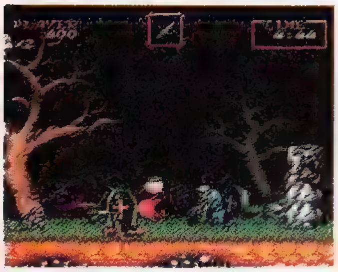
スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	カプコン 発売中 8500円	8メガ

魔界の道は長くて険しい

『超魔界村』は、『魔界村』を名乗るだけあって、難易度は高い。絵がきれいだから遊んでみようかな、と軽い気持ちで手を出すと大火傷をする。火傷の前に『超魔界村』がどういうゲームか知っておこう。

最大の特徴は、2段ジャンプと、パワーアップだ。2段ジャンプについては、あとで詳しく説明しよう。とりあえずパワーアップだ。パワーアップのための宝箱は、特定の場所に出現し、その中身には法則性がある。その法則を知るコトが、攻略の近道になるワケだ。

宝箱を制す者は『超魔界村』を制す

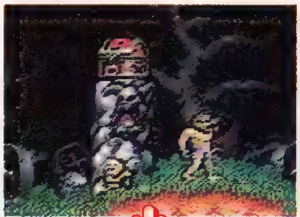


⬆開始直後のアーサーは、鋼の鎧を着ている。だから、最初の宝箱の中身は武器。

宝箱の中身は、アーサーの状態によって内容が変わる。たとえば、アーサーが裸だと、そのステージ最初に出現する宝箱の中身はマジシャンだ。しかし、これが鋼の鎧を着ていると、同じ宝箱の中身は武器に変わる。すなわち、アーサーの状態と、そのステージで出現した宝箱の数が法則の秘密なのだ。

先の宝箱を考えて行動する

宝箱の法則さえ理解すれば、あとはこれを利用するだけだ。アーサーが裸のときは、4個目の宝箱に鋼の鎧が仕込まれている。このとき、2個目の宝箱を残しておく。すると、鋼の鎧を装着した直後に2個目の宝箱を開ければ、青銅の鎧までいっきに取れるワケだ。このように宝箱の法則さえ知っていれば、たやすくパワーアップできる。右に3種類の状態のときの法則を載せておいた。これを頭に叩き込んでプレーしよう。頑張れ。

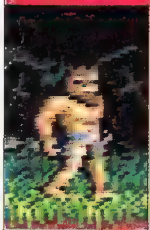
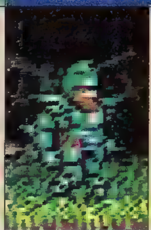


⬅2個目の宝箱。裸のときは開けずに残しておこう。



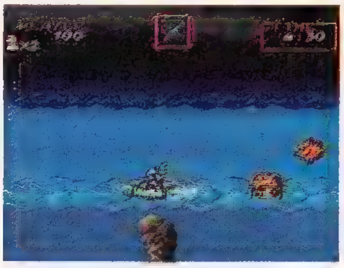
⬅4個目を開けて鋼の鎧を取る。その後2個目を壊せ。

宝箱の中身が開けずにわかる簡略図

裸状態	鋼の鎧状態	青銅の鎧状態
 裸のアーサーは、いつも死と隣合わせだ。とっとと鋼の鎧を装着しよう。	 これが、ノーマルなアーサーの姿だ。敵の攻撃を一度だけ耐えられる。	 青銅の鎧を着ていれば、使っている武器がすべてパワーアップするのだ。
マジシャン	武 器	マジシャン
⬇	⬇	⬇
武 器	青銅の鎧	武 器
⬇	⬇	⬇
マジシャン	武 器	黄金の鎧
⬇	⬇	⬇
鋼の鎧	トラップ	武 器
⬇	⬇	⬇
マジシャン	マジシャン	黄金の鎧
⬇	⬇	⬇
鋼の鎧	青銅の鎧	マジシャン
⬇	⬇	⬇
トラップ	トラップ	武 器
⬇	⬇	⬇
マジシャン	武 器	黄金の鎧
⬇	⬇	⬇
鋼の鎧	マジシャン	武 器
⬇	⬇	⬇
トラップ	青銅の鎧	武 器

宝箱に隠された武器の確率

ゲーム開始直後、アーサーは鋼の鎧を着ている。だから最初に出現する宝箱の中身は武器だ。ということは、7種類ある武器から2種類が毎回選択できるのだ。ただし、場所によって出現する武器に偏りがある。毎回オノが出現するコトもあるってワケ。気の持ちようかもしれないが、気をつけたい。



⬆武器を交換したいけど、毎回オノが出るのは困る。間違えて取ったら最悪だ。

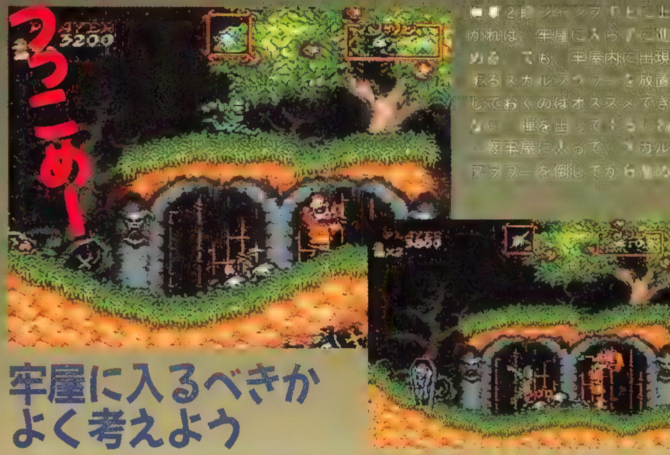
STAGE 1

アーサー、森を行く

……ものである。地殻変動前の地形は点線で表示しておいたので、参考にしながら進んでいただきたい。

中盤で押し寄せる津波は、石柱の上にいれば流されずにすむ。先……

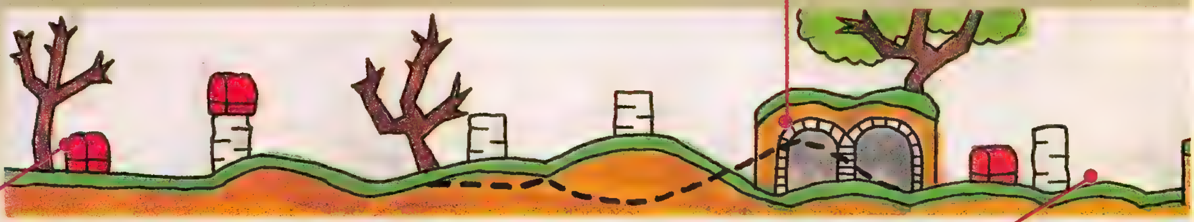
[illegible]



牢屋に入るべきかよく考えよう

⬅⬇2段ジャンプで上に上がれば、牢屋に入らずに進める。でも、牢屋内に出現するスカルフラワーを放置しておくのはオススメできない。弾を出してくるので一度牢屋に入って、スカルフラワーを倒してから進め

すべてはここから始まります

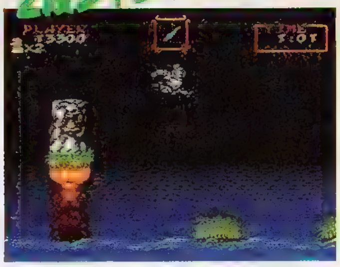


その武器でいいの？

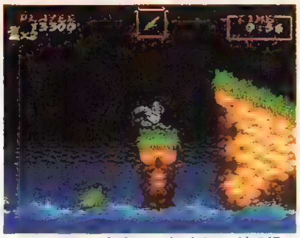


⬆ステージ最初の宝箱は、武器選択のチャンスだ。使いやすい武器なら取れ。

2段ジャンプしまくり

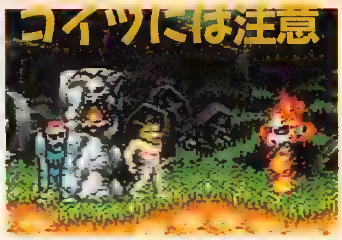


⬆ココの2段ジャンプは、ボタンをポンポンと叩く要領で渡れるぞ。



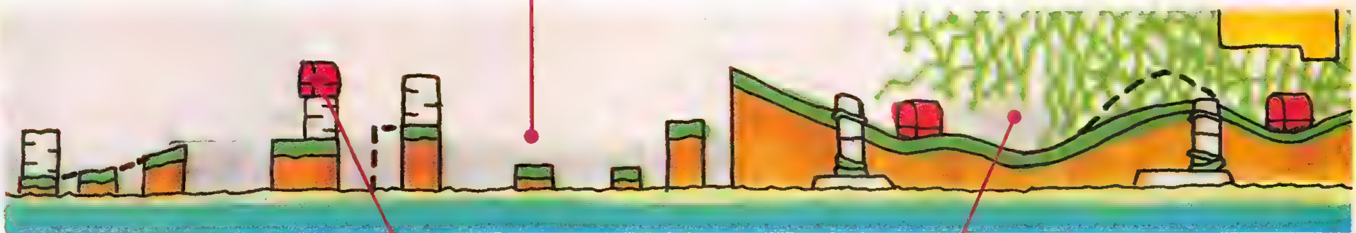
⬆ココは、ポポンのタイミングで行こう。擬音でわかりづらいが理解してね。

コイツには注意



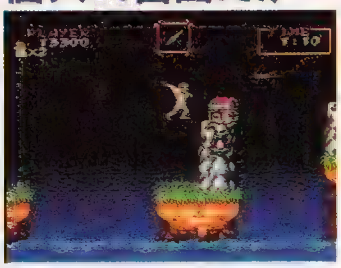
⬆石柱の裏に出現するスカルフラワーには、す速く接近して連射。弾を吐く前に倒せ。

上から



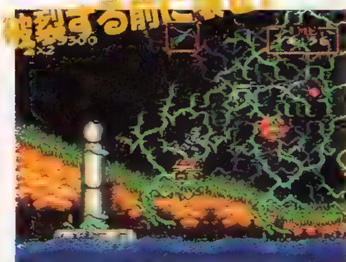


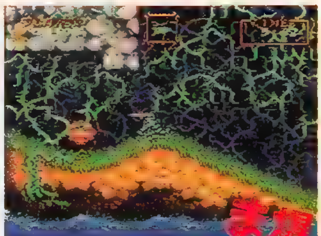
開けるのは個人の自由だが…



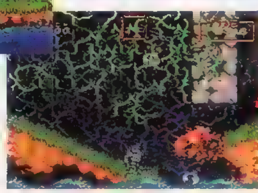
⬆石柱の上に出現する宝箱は、法則を確認して開けるコト。ワナや役立たずな武器が出ると、死ぬしか回避方法がないからだ。

破裂する前に進め！



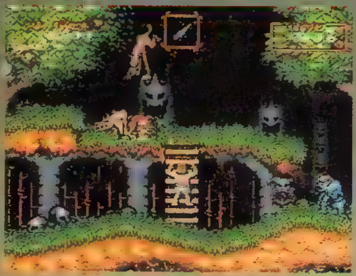


爆裂爆裂また爆裂

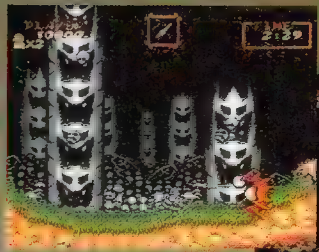


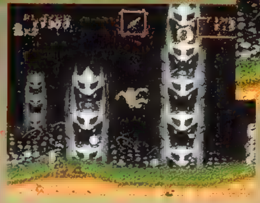
⬆➡ローズバットの出現位置は、最初から決まっている。破壊後5秒ぐらいは、ローズバッドの存在した位置を安全に通過できる。進む機会を失ったら、出現するまで待とう。

ハシゴなんて使っちゃ絶対ダメ



トーテムポール地帯は？

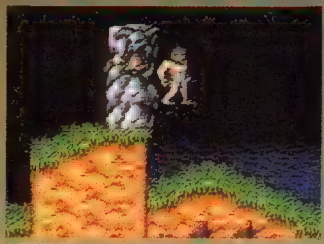




急がば止まるのじゃ！



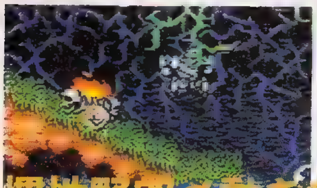
安心するのは5万年早いよ



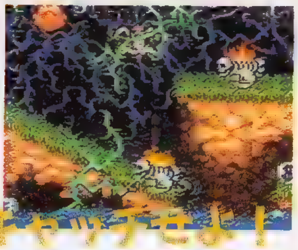


おっとっと

⬇火炎車のベリアルは、地殻変動で動き出す。破壊不可能なので、動きを掴もう。ベリアルより低い位置のときは注意しろ。



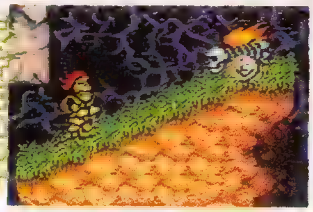
⬇2段ジャンプで回避すれば問題ない。でも、頭上の敵は事前に倒しておこう。

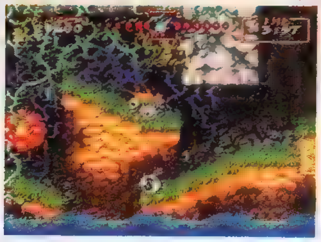


惰性野郎の動きをキャッチせよ！

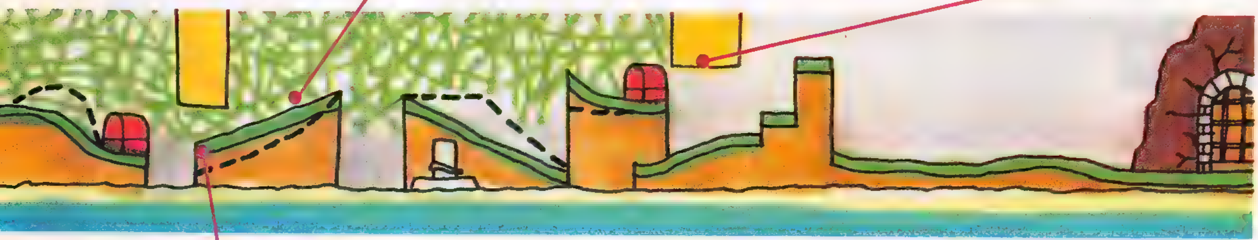
天井低いっす

⬇2ヵ所ほど、天井の低い場所がある。マップで位置を確認し、早めに回避行動をとれ。ベリアルの餌食になるなよ。



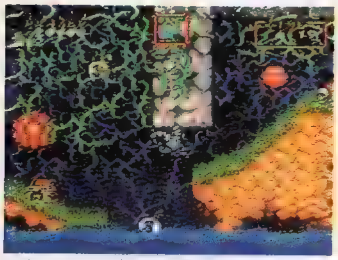


⬆2段ジャンプでベリアルの右側に回り込んだ直後、上に2段ジャンプするのだ。



まだまだ続きます

2段ジャンプのタイミングいのーち！

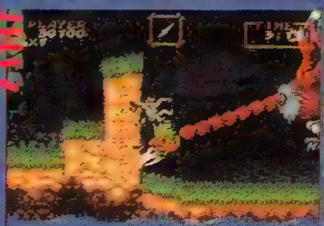


⬆右へジャンプして水平線ギリギリのドル袋を取る。その直後また右にジャンプしよう。着地したらすぐ右に進んでジャンプだ。

門番 コッカトリス

コッカトリスの弱点は頭だ。2段ジャンプで頭を狙いながら左に進んでいこう。首を伸ばしたら、頭に接近して撃ち込むべし。卵は孵化してから対処しよう。

左に逃げるな



●対面直後すぐに左へ逃げる [illegible]

オラオラオラオラ



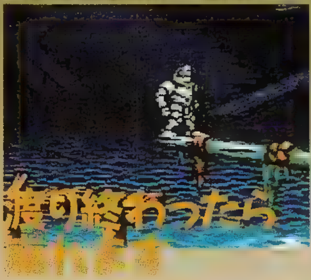
●首を伸ばしてきたら収穫の季節だ。すぐさま頭部に接近して、武器を撃ち込もう。光のナイフがあれば、早めに倒せる。

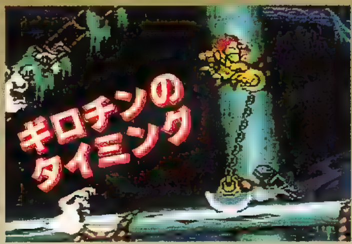
STAGE 2

アーサー、海を行く

[illegible]

[illegible]

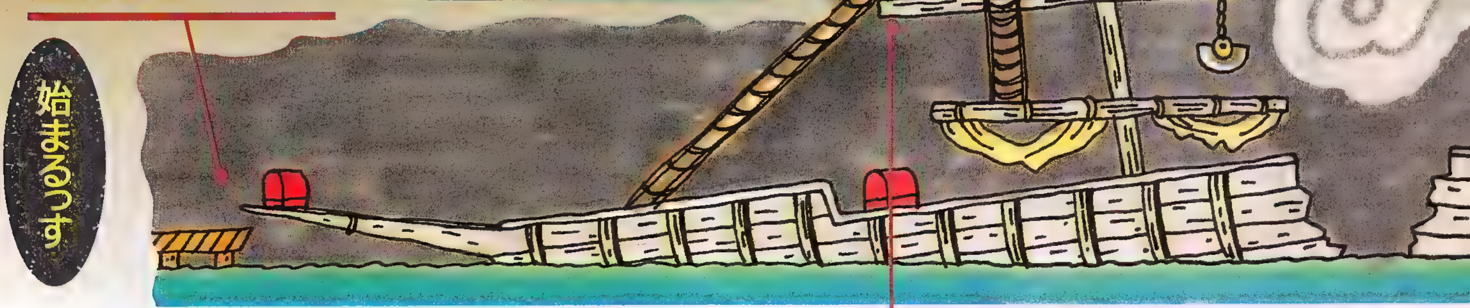




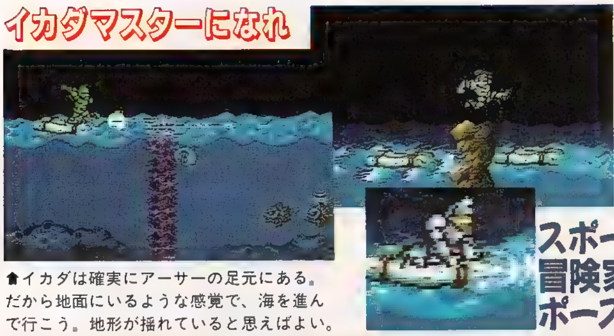


リフトには2段ジャンプで

[illegible]



イカダマスターになれ

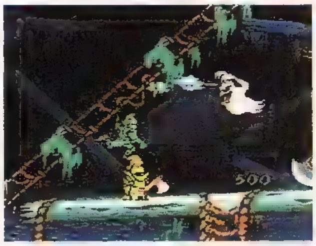


⬅次のイカダに乗り移る。ココだけ注意すればよい。

⬆イカダは確実にアーサーの足元にある。だから地面にいるような感覚で、海を進んで行こう。地形が揺れていると思えばよい。

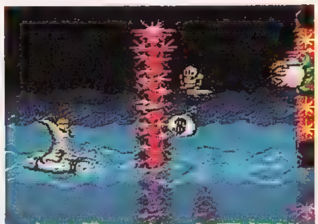
スポーツ冒険家のポーズ

実体化直後を狙う

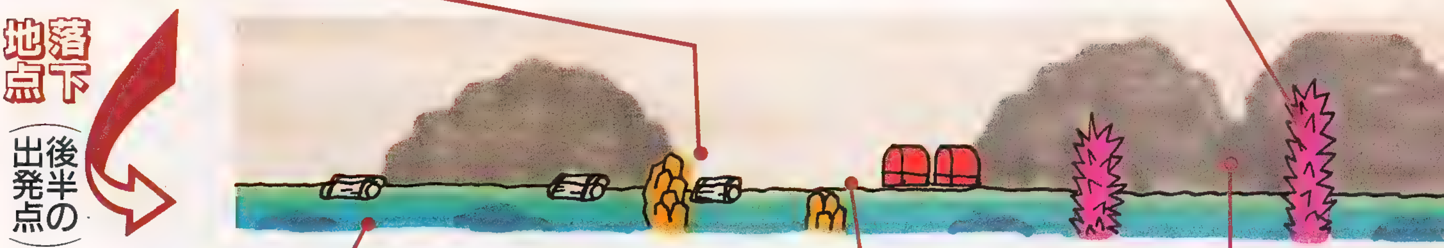


⬆ゴーストは実体化しないと当たり判定がない。実体化直後を狙うのが理想だ。

⬇イソギンチャク野郎の位置を覚えて、出現前に破壊してしまう。これがベスト。

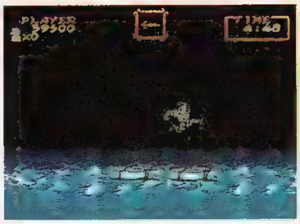


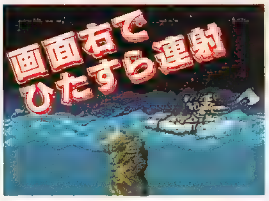
イソギンチャク野郎は位置を覚えろ



渦巻きに対する注意

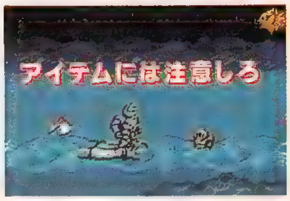
渦巻きに巻き込まれると、イカダは操作不能になる。次のイカダに接近してから、軽くジャンプして乗り移ろう。2段ジャンプは慣れないうちはなるべく使わないコト。イカダのある位置に戻ってこられる保障はないからだ。乗り移るのが遅すぎると、イカダは海の藻くずとなる。

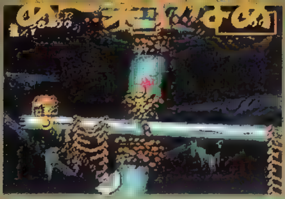




⬆柱がなければ、画面右で連射していろ。楽だよ。

➡画面上にあるアイテムは、波を利用して避けろ。

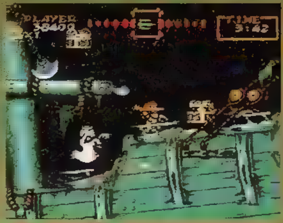




◆ミ[illegible]ク倒せば簡単に[illegible]たどり着け[illegible]

はさまれるな

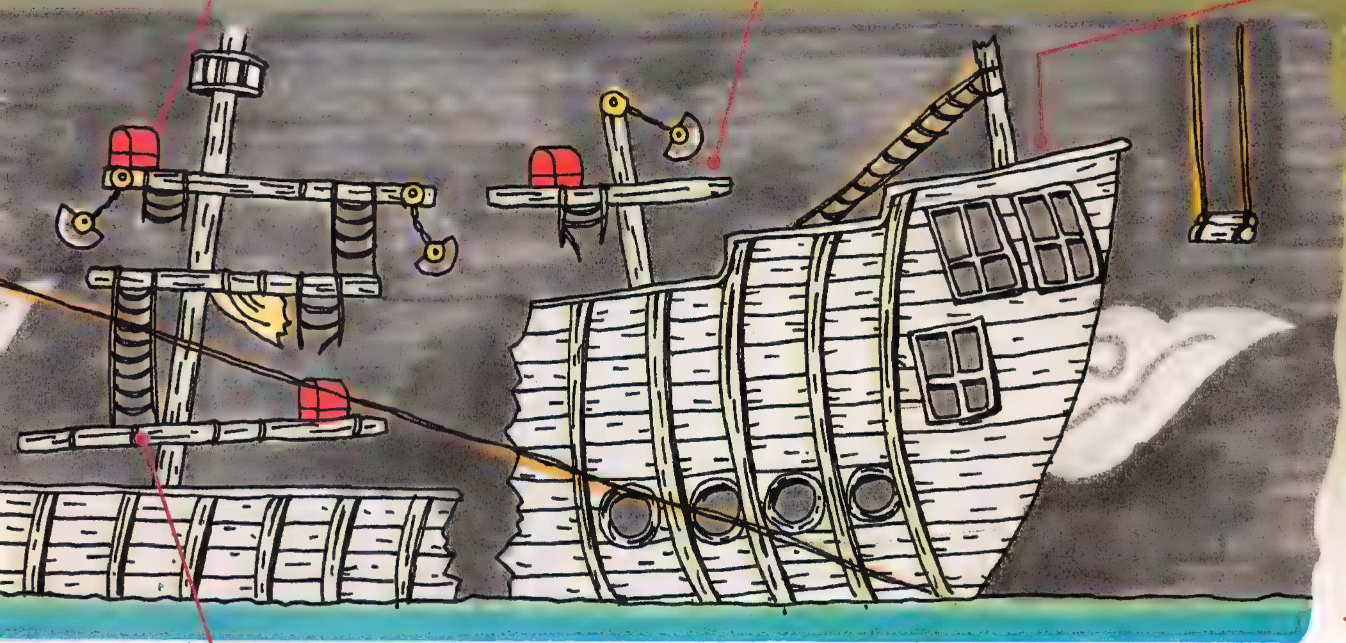
[illegible]はミミックに挟まれるばかりか、ゴースト[illegible]にも追われる。ステージ前半の難関だ。まず、ミミックのフタが開くまでにゴーストを倒す。ミミックのフタが開いた[illegible]





◆幽霊船中央[illegible]

イカダに乗ったら落ちるので

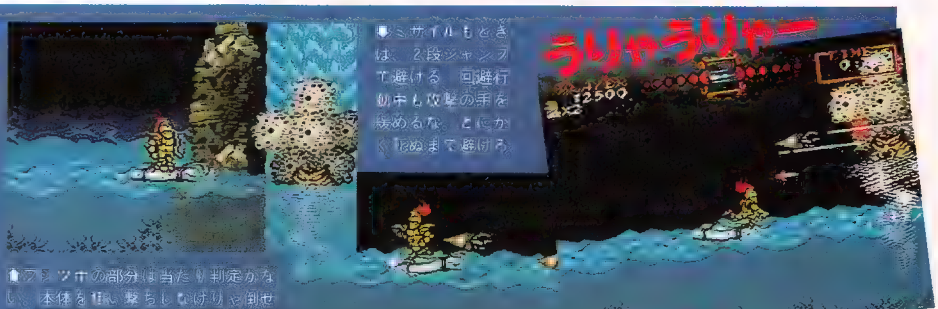


ハシゴの位置でジャンプしよう



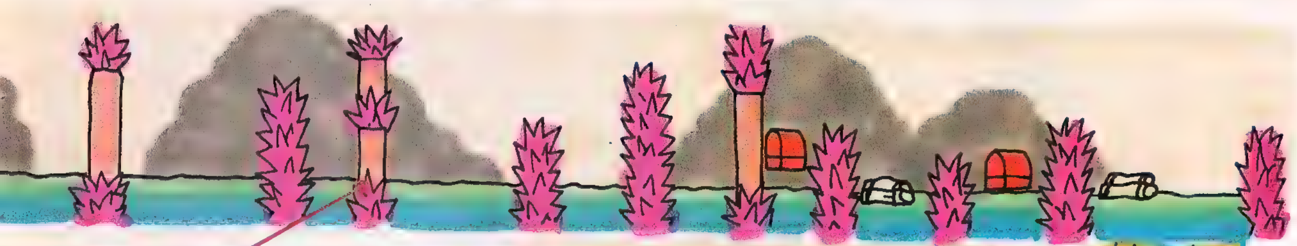
⬆リフトがハシゴの位置まで来たら垂直にジャンプ。上方向へボタンを押していれば、アーサーがすぐにハシゴを上がる。

門番 スドームキャリス



⬇ミサイルもときは、2段ジャンプで避ける。回避行動中も攻撃の手を緩めるな。とにかく死ぬまで避ける。

⬆フジツボの部分は当たり判定がない。本体を狙い撃ちしなけりゃ倒せないというワケだ。水平線が画面の下になったとき、集中攻撃しよう





セイレン連破



◆セイレンは水上に出てきたところを叩け！

上から

今度はマグマの世界へ

STAGE 3

アーサー、塔を行く

滝の裏側は熱気溢れるマグマの世界。マグマに潜むプチデビルと塔に出現するコウモリは、[illegible]

はだか ぎせい とつげき
裸なら、ひとり犠牲にして突撃しろ。次は後半から始まるってワケ。

マグマの中には



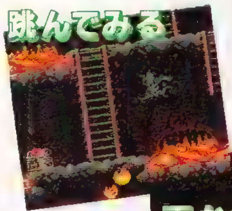
⬆マグマの前では、必ずしゃがみこもう。プチデビルを出現させてから進むのだ。

ジャンプジャンプ



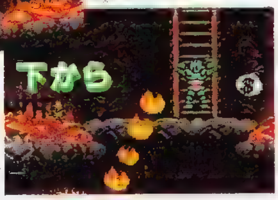
⬆ココはステージ1の石柱渡りを思い出せ。タイミングはさらにシビアだぞ。

跳んでみる



⬅なにげなく跳んでみると、宝箱が出現。やりっしゅ～

下から



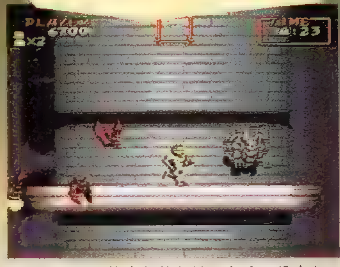
➡急いでハシゴを下りると、見えない場所から火の手が上がる。急ぐな。ゆっくり進め。

赤いそビルルルル

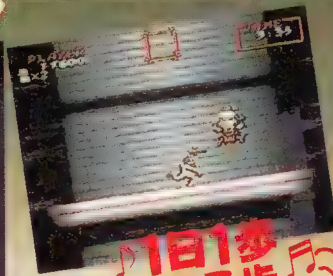


⬆中盤でやっと宿敵と対面する。倒せるならとっとと倒せ。

強敵コウモリ軍団



⬆コウモリは体当たりだけでなく、役立たずな武器まで置いていく。厄介なヤツだ。



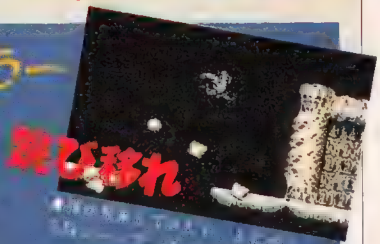
⬇プチコプリンは、一度に全部倒せる。[illegible]

♪1日1歩 3日でろ歩♪

門番 デスクローラー

デスクローラーの弱点は顔だ。内側から攻撃するしかないが、ひたすら撃っていれば倒れてくれるぞ。ときおり撒き散らす弾は、2段ジャンプでほかの足場に移れば自然と避けられる。

跳び移れ



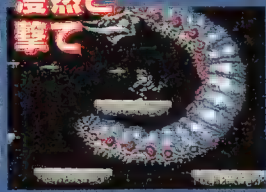
[illegible]

ぐるぐる



[illegible]

漫然と撃て



[illegible]

STAGE 4

アーサー、回転地獄を行く

[illegible]

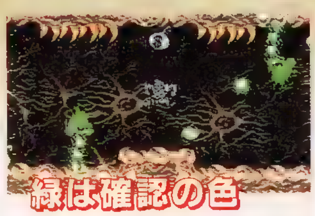
まわってます



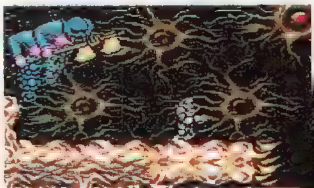
[illegible]

み ば い
なのだ。その見せ場を活かすためかは不明だが、敵は2種類しかいない。出現場所や動きかたは、どちらもワンパターンである。動きと配置を掌握して突き進もう。とくに緑色の憎いヤツ、スカルフラワー・マルチに気をつけたい。

緑は確認の色



⬇当たり前だがトゲトゲは痛い。渡るにはギリギリの場所から2段ジャンプする。ツライ。

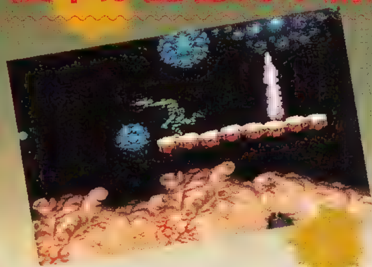


⬆波のようにアーサーへ向かって接近するイーグラー。撃ち負けるな。

ギリギリジャンプ連発



後半は記憶力が勝負のポインツだ



⬆特攻してくるブルーキラーのために、いつも武器を出しておこう。

ココは不安定な足場に乗り、出口まで[illegible]

門番 ヒュードラ

三首の竜、ヒュードラ。彼はいままでアーサーの前に立ちふさがったボスのなかでいちばん弱い。3つの頭めがけて攻撃しつつ、たまに吐いてくる火球を避けるだけ。楽っすよ。



ひたすら連射



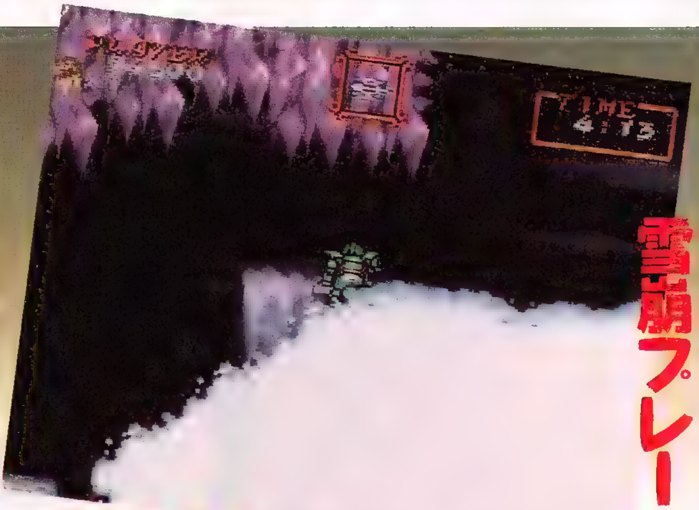
余裕っす

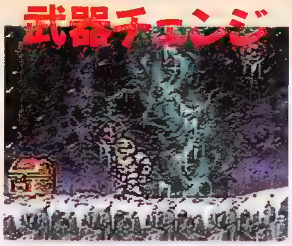
[illegible]

STAGE 5
アーサー、氷界を行く

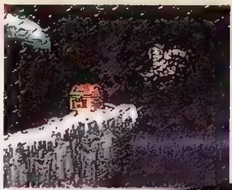
まったくないってワケ。カンカン進んで行きましょう。

ステージ5は、[illegible]





⬆前半で有効な武器はクロスソードだ。最初の宝箱をチェックして装備しよう。



➡一見無駄に見えてもやってみると楽しいよ。

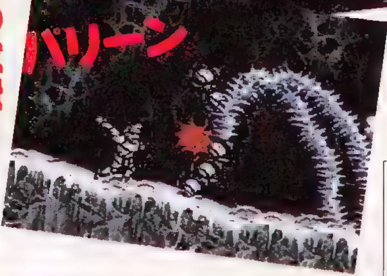
速攻チャーンス



⬅草の懐に飛び込んでクロスソードを連射する。速攻で倒せるぞ。



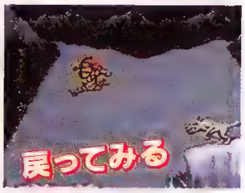
⬆クロスソードだったらこの位置で上にある草が破壊できるぞ。



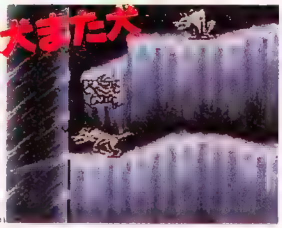
➡氷の割れる音が心地よい。何度も壊して堪能しよう。飽きたら進め。



⬅ココにも赤いヤツがいます。また後半の手前だな。



⬅犬がいたら引き返せ。体勢をたて直すのだ。



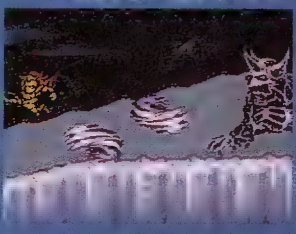
➡犬は進行方向にいるものだけ倒せ。でも、クロスソードだとそう簡単にはねぇ。



➡無意味に見えるハシゴも、雪崩が起きたら大切な命綱に早変わりする。

門番 ベールアロケン

氷の世界を支配する魔人、ベールアロケン。彼の弱点は頭だ。2段ジャンプを駆使して、しつこく頭を狙おう。あまり左に行きすぎると、簡単に追い詰められてしまうぞ。逃げるなら徐々に、攻めるときは突っ込む。これがベールアロケンを倒すための心がけだ。ここまでくる実力があれば、簡単に倒せる相手だ。攻めの一手で行け。



■氷の塊は、2段ジャンプ[illegible]なから[illegible]避ける。[illegible]のとき攻撃するのも忘れないコト。

■光のナイフ[illegible]たら、2段ジャンプしまくろう。[illegible]間で倒せるハズ。

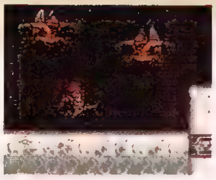


■分裂[illegible]に当たると[illegible]凍りつく。[illegible]を叩いて復活だ。



STAGE 6
アーサー、宮殿を行く

やっとステージ6。残すところこのステージを入れて3つ。気合を入れ直して[illegible]しよう。しかし、[illegible]



⬆赤いヤツはまとめて相手をするな。1匹ずつ倒そう。



➡クロスソードで鳥を撃つと、鳥の喉仏に当たる。気持ちよさそうなんだよね。



⬅ここまで来て鎧を剥されるのは悲しい。残念無念、またどうぞ。

Pick Up Shopping Information

今週の調査協力店
ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	マリオ オープンゴルフ	6000円[込]	4200円[込]
ファミコン	へべれけ	6200円	4213円
ファミコン	ドラゴンズ・レアー	5900円	4009円
ファミコン	クライシスフォース	6000円	4077円
ファミコン	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
ファミコン	メタルスレイダー・グローリー	8900円	6048円
ファミコン	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	8200円	5572円
ファミコン	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	6500円	4417円
ファミコン	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
ファミコン	ドクターマリオ	4900円[込]	3430円[込]
スーパーファミコン	プロサッカー	8000円[込]	6200円[込]
スーパーファミコン	スーパー三国志II	14800円	11456円
スーパーファミコン	白熱プロ野球ガンバリーグ	8500円	5776円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーIV	8800円	7262円
スーパーファミコン	エリア88	8500円	6601円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	7000円[込]
スーパーファミコン	スーパーウルトラベースボール	8800円	4834円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6350円[込]
スーパーファミコン	バトルドッジボール	9600円	7456円
スーパーファミコン	ファイナルファイト	8500円	6456円
PCエンジン	ワールドジョッキー	5800円	3941円
PCエンジン	ヒットジアイス	6800円	4621円
PCエンジン	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4689円
PCエンジン	パワーゲイト	6200円	4213円
PCエンジン	ヴァリスIV	6780円	2815円
PCエンジン	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4601円
PCエンジン	F1サーカス'91	5900円	4689円
PCエンジン	聖竜伝説モンビット	6800円	4621円
PCエンジン	精霊戦士スプリガン	6500円	4417円
PCエンジン	プロ野球ワールドスタジアム'91	5800円	3941円
メガドライブ	レンタヒーロー	8700円	5912円
メガドライブ	エル・ヴィエント	8500円	5776円
メガドライブ	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4621円
メガドライブ	ポピュラス	6000円	4077円
メガドライブ	アウトラン	7000円	4757円
メガドライブ	ベアナックル	5000円	4077円
メガドライブ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4077円
メガドライブ	エイリアンストーム	6000円	4077円
メガドライブ	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	8700円	5912円
メガドライブ	シャイニング&ザ・ダクネス	8700円	5912円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	ウイナーズホース	4000円[込]	2800円[込]
ゲームボーイ	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	ネメシスII	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	プロ野球スタジアム'91	4200円[込]	2940円[込]
ゲームボーイ	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3840円[込]
ゲームボーイ	ロックマンワールド	3500円[込]	2370円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円[込]	1760円[込]
ゲームボーイ	ボンバーキング シナリオ2	3400円[込]	2310円[込]
ゲームボーイ	まじかる★タルるートくん	3500円[込]	2370円[込]
ゲームボーイ	テトリス	2600円[込]	1760円[込]
ゲームギア	ラスタンサーガ	4500円	3058円
ゲームギア	アウトラン	3500円	2378円
ゲームギア	グリフォン	3800円	2582円
ゲームギア	ワギャンランド	4000円	2718円
ゲームギア	ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～	3900円	2650円
ゲームギア	ギアスタジアム	3500円	2135円
ゲームギア	タイトーチェイスH.Q.	3800円	2582円
ゲームギア	琉球	3800円	2582円
ゲームギア	エターナルレジェンド 永遠の伝説	4500円	3058円
ゲームギア	がんばれゴルビー!	3500円	2378円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21000円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1200円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8700円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1200円[込]
ファミコン本体	14800円	9029円
ツインファミコン本体	32000円	21359円
PCエンジン DUO	59800円	46407円
PCエンジン DUO用液晶モニター	79800円	61941円
PCエンジンCG II 本体	19800円	14757円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28932円
メガドライブ本体	21000円	11359円
PCエンジンGT本体	44800円	33689円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	11456円
ゲームギア本体	19800円	13300円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9941円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
JB KING	8900円	7378円
アベニューパッド3	2980円	2300円
PCエンジン用天の声II	2600円	2080円

今週のお買い得情報

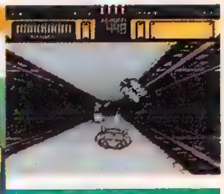


ヨドバシカメラ
新宿西口店　青井さん

今週もいろいろな機種のソフトが、たいへんお求めやすくなっております。そのなかでもオススメは、スーパーファミコンの『ハイパーゾーン』とメガドライブの『マーベルランド』の2本。それぞれ3786円、1922円です。

ハイパーゾーン
スーパーファミコン
HAL研究所　3786円





マーベルランド
メガドライブ
ナムコ　1922円

そのほかの超お買い得ソフト

○おぼっちゃまくん（ファミコン）　2893円
○ファジカルファイター（ファミコン）　1922円
○キャッ党忍伝てやんでえ（ファミコン）　1922円
○リトルマーメイド（ファミコン）　1922円
○JuJu伝説（ファミコン）　1922円
○ダライアスツイン（スーパーファミコン）　3786円
○レーシング魂（PCエンジン）　2815円
○コラムス（メガドライブ）　2815円
○ファステストワン（メガドライブ）　2893円
○メガトラックス（メガドライブ）　1922円
○大戦略（ゲームボーイ）　1980円[込]
○SDガンダム GARMSオペレーションガンダム（ゲームボーイ）　1200円[込]

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
10月4日	○ロードランナー　4500円　<ハドソン>
10月中旬	○ファミリーテニス　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリーマージャンII 上海への道　4900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリージョッキー　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ナムコクラシック　5900円　<ナムコ>
10月中旬	○パックマン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○マッピー　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ディグダグ　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラクシアン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラガ　4500円　<ナムコ>
	スーパーファミコン
10月19日	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
10月25日	○ファイナルファンタジーIV　8800円 <スクウェア>
11月22日	○ファイナルファンタジーIV　8800円 <スクウェア>
11月	○バトルドッジボール　9600円　<バンプレスト>
	PCエンジン
10月	○パチ夫くん 幻の伝説　12800円　<ココナッツジャパン>
	ゲームボーイ
12月上旬	○聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝- 4800円[込] <スクウェア>

★9月25日調べ

※最新再出荷情報は、全国の小売店に出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。



新着ゲーム通信

SF スーパーワギャンランド

アクション
カートリッジ
ナムコ 12月13日発売 8300円 8メガ

横スクロールのアクションゲーム『ワギャンランド』が、さらにパワーアップしてスーパーファミコンで登場するぞ。

主人公ワギャンの武器は音波砲。一定時間敵をシビレさせて、動けなくすることができるのだ。ステージ途中に落ちているアイテムを取れば、音波砲がパワーアップ。より長い時間、敵をシビレさせておけるようになるぞ。

このゲームの特徴は、なんといってもボスとの対決。アクション要素のない、しりとりや神経衰弱などで戦うのだ。とくにモザイク当ては、スーパーファミコンならではの戦い。モザイク処理された画面を見て、元の絵がなんなのかを当てることが目的だ。時間がたつと、だんだんモザイクが細かくなっていくが、もらえる点数が少なくなるので注意が必要だぞ。

また、"おこさま"、"ひとなみ"、"かみさま"と、難易度の異なる3つのコースが用意されている。出現する敵の数やステージ数が違うから、腕に合わせて選択しよう。

ボスとの対決がパワーアップ!!


⬆モザイク当てだ。これはなんだろね?


⬆ちょっぴり難しめのモザイク当てだ。


⬅けなげにいかだを漕ぐワギャンの図。Aボタンを連打していかだを漕ぐのだ。

➡音波砲を発射するワギャン。大口を開けてがんばる姿が泣かせるねえ(ウソ)。


⬆これもボスとの闘い。数字探しだ。


⬆神経衰弱は記憶力が頼りだ。覚えろ。

モザイクだけど、エッチなのはないから勘違いするなっ


⬆音波砲はアイテムを取ると、4段階にパワーアップ。敵がシビレている時間が長くなっていくのだ。最大8秒間シビレているぞ。


⬆つり橋のあるステージ。つり橋には、乗るといきなり落ちてしまう場所があるから要注意。もちろん、落ちたらアウトだぞ。

SF スーパーファミコン

サンダースピリッツ

シューティング | カートリッジ

東芝EMI　12月中旬発売　8600円　8メガ

アーケード版『サンダーフォースAC』が、スーパーファミコンに移植されたのだ。

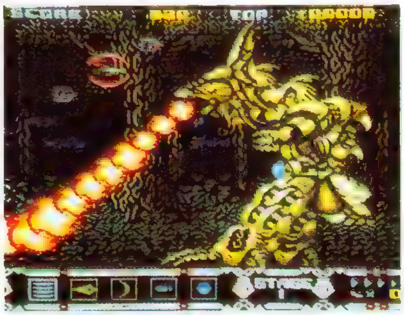
アーケード版との違いは、兵器が多彩にパワーアップしたことと、オリジナルステージが新たに追加されたこと。ゲーセンで何度もプレーした人でも、十分楽しめる内容になっているのだ。

このゲームには、8つの惑星ステージが用意されている。各ステージの終盤にいるボスを倒すことにより、つぎのステージへ進めるぞ。自機の〝ステュクス〟を操作して、最終ステージを目指そう。

兵器は全部で7つ。最初はふたつしか使用できないけど、トレーラーを破壊することによって装備できる兵器もあるのだ。



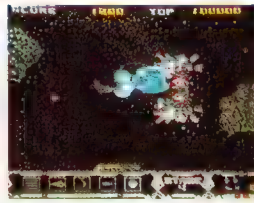
⬆シューティングファンにはたまらん作品なのだ。



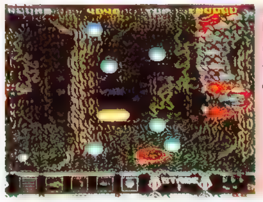
⬆コイツはボスキャラかな？　なかなかカタい奴だ。



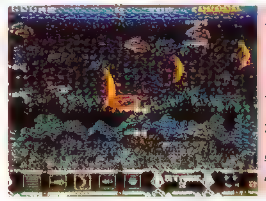
⬅効果音も大迫力。じっくり味わってちょ。



⬅演出効果もバツグン。キミはたちまち虜に。

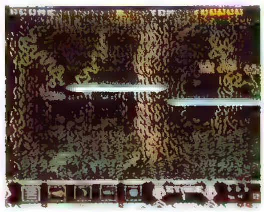


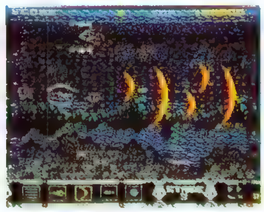
⬅銀河に平和が戻るのは、いつの日だろうか。



⬅難易度を変えられるモードもあるから安心。

スーパーシューティングゲームがついにスーパーファミコンで登場





⬅自機の兵器もどんどんパワーアップするのだ。トレーラーを壊して、ガシュガシュ強力になろう。

FC ファミコン

T.M.N.T.2(仮題)

アクション | カートリッジ

コナミ　12月13日発売　6900円　4メガ

亀忍者がまたしても大活躍

亀忍者が奮闘する、おなじみのアクションゲームの続編なのだ。4人の亀忍者のなかから、好きな亀を選んでスタート。亀忍者たちは、刀やヌンチャク、4人それぞれ異なった必殺技を使って、敵に攻撃を加えることができるのだ。

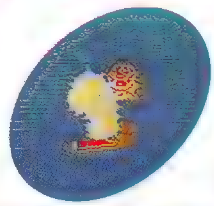
8つあるステージは、海上や地下鉄のホーム、下水道などで構成されている。ゲームクリアー後にはデモシーンがあったりして、演出面はかなり力が入っているぞ。

今回とくに注目したいのは、敵に攻撃されたときや、ダメージを受けたときなどのリアクションの豊富さ。ドラム缶をかぶせられたり、電撃でビリビリになったり、小亀になったりと、亀忍者たちの細かい動きが楽しいのだ。



➡レオナルド、ラファエロ、ミケランジェロ、ドナテルロ。あんたが操作したいのはどの亀くんだね？



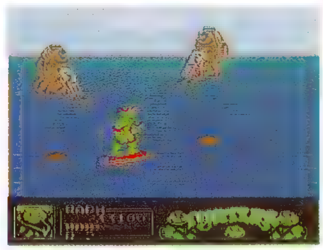


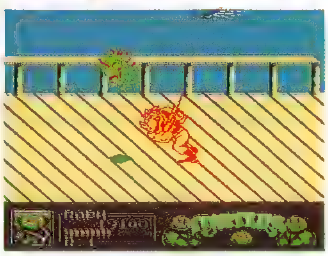
➡いろんなリアクションで楽しませてくれる亀たち。

⬅よく描き込まれたバックにも注目してほしいのだ。



必殺技を使って突き進むのだ！



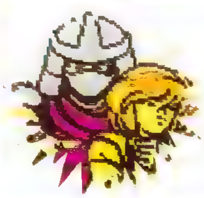


⬆シュレッダーを倒すまではやるっち！



➡必殺技がそれぞれ違うから、何度でもプレーできちゃうね。

亀ちゃんが大集合だ！



⬅シュレッダーにさらわれた、かわいそうなエイプリル。今助けに行くからドントウォーリーです。ウフ。

FC ファミコン 平成天才バカボン

アクション / カートリッジ

ナムコ　12月6日発売　5800円　2メガ

なつかしのアニメ、『天才バカボン』が、アクションゲームで登場だ。

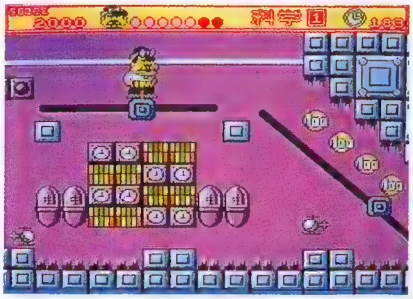
ゲームの舞台になるのはバカ田大学。さらわれたママとハジメちゃんを探すために、パパは大学の4つのサークルを回るのだ。

攻撃ができないパパは、お邪魔キャラをジャンプでかわしたり、ヘンなカッコで障害物によじ上ぼったりして、安全な道を選んで進んでいく。そんな平和主義者のパパだけど、中ボスに対してのみ、カサを使って攻撃できるのだ。

パパの動きは、まるでアニメを見ているかのように滑らか。ワナがあるたびにとんでもないカッコをしてくれるから、思わず大爆笑しちゃうのだ。レレレのおじさんやウナギイヌも友情出演してるぞ。



➡わあ、なつかしー。レレレのおじさん。今の若い人は知ってるかなあ。



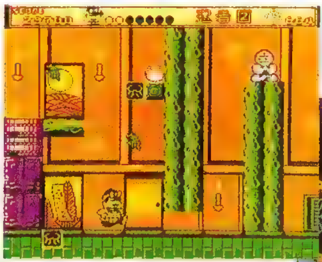
⬆パパのドット絵だけで、キャラクターROM容量の80パーセントを占めているとのウワサも……。パパがラーメンをすする場面なんかもあるらしい。

バカボンのパパなのだ～

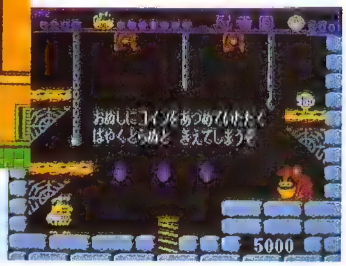


➡愛用のカサを腹巻から出して攻撃。





⬅なんだかホントにヘンなゲームだなあ。パパの顔が妙におかしいの。



➡さまざまな障害を乗り越えるパパ。ママとハジメちゃんは無事かな？

FC ファミコン バッキーオヘア

アクション / カートリッジ

コナミ　12月発売　価格未定　2メガ

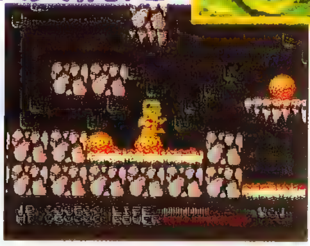
全8面のアクションゲーム。4つの惑星に捕らわれている4人の仲間を助け出し、トード軍団を壊滅させるのが目的だ。助けた仲間とは、プレーヤーチェンジすることができる。仲間にはそれぞれ得意技があり、その仲間がいないとクリアーできない面もあるのだ。

ゲームで楽しむ熱き男の友情だ











⬅グラフィックもこんなにワンダホ。どの惑星からにする？

⬆➡SFチックなステージで仲間を助けるために頑張るバッキー。



絵はカワイイの

　※画面は開発中のものです。

FC ファミコン がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝

RPG / カートリッジ

コナミ　'92年1月発売　価格未定　4メガ

『ゴエモン』がまたまたRPGで登場するぞ。ゲームはゴエモンの相棒のエビス丸が"世界ドロボウ大会"のかわら版を持ってきたことから始まるのだ。今回は戦闘シーンがかなりパワーアップしている。アニメーションがたくさん使われていて、見ているだけでも楽しいぞ。



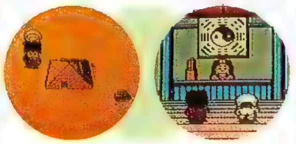


⬅マップの広さはどれくらいなんだろうね。

ほな行きまひょか



⬆➡とりあえず世界ドロボウ大会に出場するために、相棒のエビス丸と大江戸タウンに向かうゴエモンであった。



⬆いろんな町で、いろんな人と出会う。

PC ドラゴンセイバー

PCエンジン

シューティング

Huカード

ナムコ　12月27日発売　6800円　4メガ

3つの頭から炎を噴くぞ

アーケードから移植のシューティングゲーム。『ドラゴンスピリット』の続編なのだ。惑星の存亡をかけて、ドラゴンが戦うぞ。

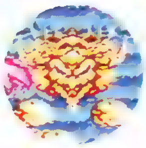
全部で9つのステージがあり、各ステージの最後にはボス敵が待っている。ドラゴンは炎を噴いて、敵を攻撃しながら進むのだ。光る敵や地上にある卵を攻撃すると、パワーアップアイテムが出現する。アイテムを取ることで、雷や風で攻撃するドラゴンに変身することができるのだ。それぞれの攻撃方法には一長一短があるから、状況を見てアイテムを選択しよう。

また、ふたりでプレーすることも可能だ。画面上に2匹のドラゴンが現われるので、協力して敵を倒しながら進んでいこう。



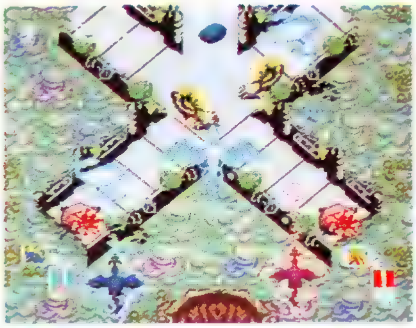








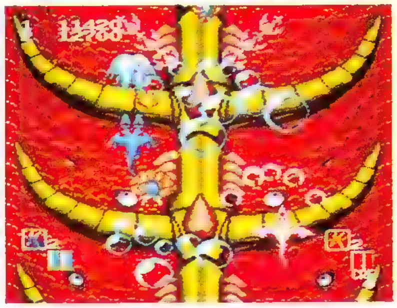
⬆Ⅰボタンで地上、Ⅱボタンで空の敵を攻撃することができるのだ。



⬆洞くつのなか。左右の壁が規則的に動くのだ。敵ももちろん出てくるぞ。



⬆これぞ強力な気合攻撃！　パワーが最大のときは威力も最大。フェニックス誕生だ！



PC ドラえもん のび太のドラビアンナイト

PCエンジン

アクション

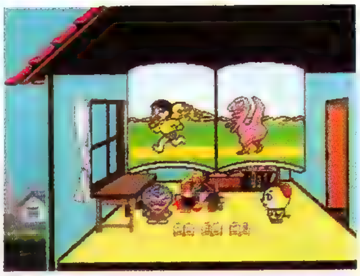
Huカード

ハドソン　12月6日発売　5800円　4メガ

ご存じドラえもんを主人公にした、横スクロールのアクションゲームが登場するぞ。

冒険するエリアは恐竜時代、古墳時代、中世の西洋、アラビアンナイトの世界だ。各エリアは4つのステージで構成されていて、最終ステージにはボスキャラがいる。ところどころにあるひみつ道具を集めて、絵本のなかに閉じ込められてしまったのび太くんや、しずかちゃんたちを助けるのだ。

ひみつ道具にはタケコプターやスモールライト、ヒラリマントなど、おなじみの道具が豊富に揃えられていて、冒険の役に立ってくれるぞ。また、ドラえもんのアクションも、水中を泳いだり、壁をよじ上ぼったりとてても多彩だ。

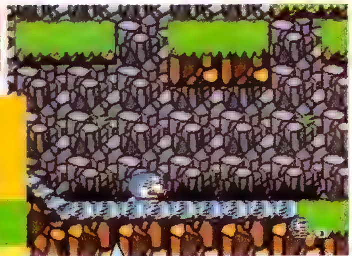


⬆のび太くんが恐竜に追いかけられてるぞ。助けにいかなくっちゃ。

食べちゃうぞ〜



⬆恐竜はショックガンで眠らせちゃえ。



ひえ〜流される〜

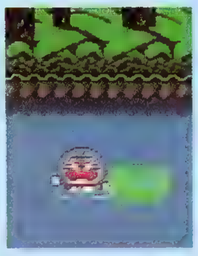
⬆流れが急だから、あと戻りができないのだ。残念。

ドラえもんの大冒険だ!!



⬆サンマやイカの攻撃を避けながら、海中を進むドラえもん。ボタンを連打してないと沈んじゃうぞ。

たすけて〜



⬆足を踏み外して、池に落ちてしまったドラえもん。連打でよじ上ぼろう。

楽しいイベントもあるよ



⬆ドラミちゃんパネルを入手するとミニゲームができるのだ。賞品には色々なアイテムがあるぞ。

GB ナムコクラシック

ゲームボーイ | スポーツ | カートリッジ

ナムコ　12月3日発売　3500円[込]　1メガ

ファミコンから移植のゴルフゲーム。18ホールをまわるストロークプレイと、コンピューターと3日かけて戦うトーナメントプレイのふたつのモードがある。対戦プレーのモードには、ストロークプレイと、打数の少なさを競うマッチプレイのふたつがあるぞ。



⬆かわいいキャディーさんが、グリーンの状態とスコアの確認をしてくれるぞ。



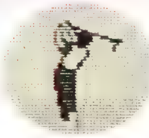
⬆打つ方向、フックかスライスの選択、スイングの強さなどを決定して、かっ飛ばせ。

目指せホールインワン!



➡勝ったぜ!うおおーっ(吉田栄作)。





⬅ティーショットの画面。思いきり振れ。

GB ウルトラマン

ゲームボーイ | アクション | カートリッジ

ベック　発売日未定　3500円[込]　容量未定

あの『ウルトラマン』がゲームボーイで登場する。ステージは9つ。オプションモードで難易度を設定したり、友だちとウルトラマン対怪獣にわかれて対戦することもできるぞ。怪獣を攻撃しながら、"FINISH" のサインが出たら、スペシウム光線でやっつけよう。



➡バルタンを持ち上げ、思いきり投げる。与えるダメージ大だ。



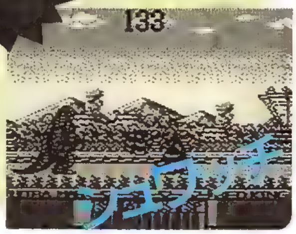
⬆宇宙忍者、バルタン星人登場! 宇宙忍者っていったいなにー。



⬇こちらはステージ3、レッドキング。長い尾を振り回してくるぞ。



⬅最初の敵、ベムラー。2.5万トンもあるそーだ。どんなに重いんだろー。



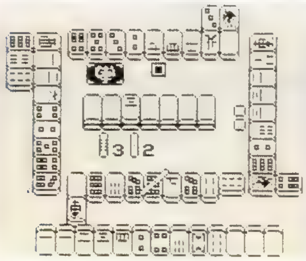
GB 雀卓ボーイ

ゲームボーイ | テーブル | カートリッジ

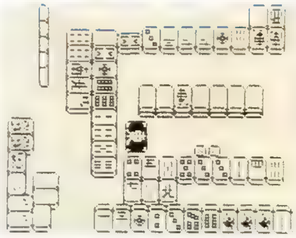
ナムコ　12月17日発売　3500円[込]　1メガ

ゲームボーイ初の4人打ち麻雀だ。コンピューターや友だちとプレーできるぞ。モードは半荘4回の勝ち抜き戦、半荘勝負のフリー対戦、ケーブルをつないで遊ぶふたりから4人の対戦がある。ルールは10種類の項目を、あり、なしのどちらかに設定できるのだ。

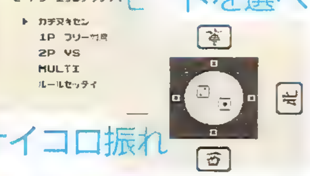
ハンディー4人麻雀がお手軽に楽しめますの



⬆リーチ、中、ドラ1。毎度どーも、振り込んでくれてすんませんねー。へこへこ。

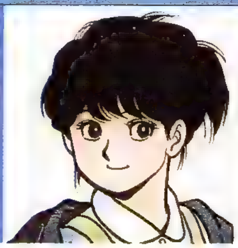


⬆あっと、中をポンされちまったい。こりゃ一対々和狙いってヤツですか?





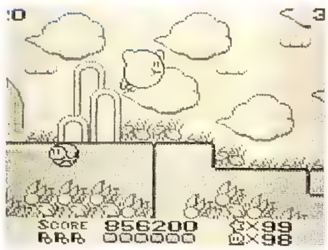
森下万里子の謎のゲーム未確認情報



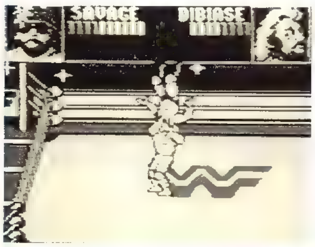
●こんにちは。最近ちょっと風邪気味の万里子なのです。

●メサイヤ(NCS)さんは、『ジャンケンマン』というアクションゲームを、12月に発売する予定です。

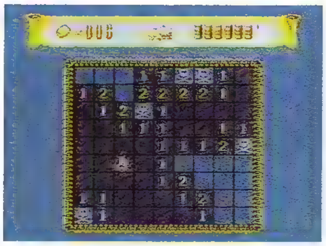
●ウルフチームさんから、メガCDでアドベンチャーゲームを出すとの情報。発売日などは未定です。



⬆HAL研究所の「ティンクル☆ポポ」。



⬆「WWFスーパースターズ」の画面だ



⬆PCエンジンの「Minesweeper掃海艇」。

THE Schedule

ファミコン

4日	○ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-<ナムコ> 5800円/カートリッジ
5日	○からくり剣豪伝ムサシロード からくり人族走る<ユタカ・バンダイ> 6800円/バックアップカートリッジ
12日	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士<バンダイ> 8200円/バックアップカートリッジ
25日	○カオスワールド<ナツメ> 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン<シグマ> 6200円/カートリッジ
25日	○グレートディール<ヘクト> 6800円/カートリッジ
25日	○ぷよぷよ<徳間書店> 600円[込]/ディスクライター書き換え
26日	○特救指令ソルブレイン<エンジェル> 6000円(予価)/カートリッジ
10月～11月	○ファミコンジャンプ'91 最強の7人<バンダイ> 8500円(予価)/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

1日	○モノポリー<トミー> 6800円/カートリッジ
15日	○ラディア戦記 黎明篇<テクモ> 6900円/バックアップカートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険<タカラ> 6980円/カートリッジ
15日	○パチ夫くん4<ココナッツジャパン> 8800円/カートリッジ
15日	○スターウォーズ<ビクター音楽産業> 6700円/カートリッジ
22日	○みんなのたあ坊のなかよし大作戦<キャラクターソフト> 3980円/カートリッジ
22日	○燃えプロ 最強編<ジャレコ> 6700円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー> 7800円(予価)/カートリッジ
29日	○バトルストーム<ヨネザワPR21> 5800円/カートリッジ
29日	○ファミコン囲碁入門<アイマックス> 6500円/バックアップカートリッジ
中旬	○テトリス2+Bombliss<ビー・ピー・エス> 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ザ・ブルーマリーン<ホット・ビィ> 6300円/カートリッジ
下旬	○ランパート<コナミ> 5800円/カートリッジ
下旬	○キャリバー50<ヒスコ> 8800円/カートリッジ
	○ギミック!<サン電子> 6200円/カートリッジ
	○スノーブラザース<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
	○地底戦空バゾルダー<ソフエル> 5900円/カートリッジ
	○ミグレイン<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
	○バナナン王子の大冒険<タカラ> 5900円/カートリッジ
	○大工の源さん<アイレム> 6500円/カートリッジ
11月～12月	○バトルトード<メサイヤ(NCS)> 6500円/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○ロックマン4～新たなる野望!!～<カプコン> 7800円(予価)/カートリッジ
6日	○アンタッチャブル<アルトロン> 6800円/カートリッジ
6日	○平成天才バカボン<ナムコ> 5800円/カートリッジ
9日	○オフザーケン<徳間書店> 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
13日	○つるピカハゲ丸～つるセコの証～<ジャレコ> 6000円(予価)/カートリッジ
13日	○東京パチスロアドベンチャー<ココナッツジャパン> 6800円/カートリッジ
13日	○T.M.N.T.2(仮題)<コナミ> 6900円/カートリッジ
14日	○ヨッシーの卵<任天堂> 4900円[込]/カートリッジ
20日	○タイニートゥーン アドベンチャーズ<コナミ> 4900円/カートリッジ
20日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。<タカラ> 価格未定/カートリッジ
20日	○ダイナマイト バットマン<サン電子> 6500円/バックアップカートリッジ
20日	○人生劇場3<タイトー> 6400円/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風雲録<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○ファミスタ'92<ナムコ> 5000円/カートリッジ
上旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!<アイレム> 5800円/カートリッジ
中旬	○テクモスーパーボウル<テクモ> 7800円/バックアップカートリッジ
中旬	○チキチキマシン猛レース<アトラス> 6800円/カートリッジ
	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦<ヨネザワPR21> 9800円/カートリッジ
	○バーズテイルII<ポニーキャニオン> 7000円/バックアップカートリッジ
	○モンスターメーカー～7つの秘宝<ソフエル> 6800円/バックアップカートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦<バンプレスト> 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド<アスミック> 6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン<エンジェル> 6000円(予価)/カートリッジ
	○ハドソンホーク<EPIC・ソニー> 5900円/バックアップカートリッジ
	○バッキーオヘア<コナミ> 価格未定/カートリッジ
	○ベスト競馬・ダービースタリオン<アスキー> 6800円(予価)/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

中旬	○ビジネスウォーズ 最強の企業戦士 M&A<ヘクト> 9700円/カートリッジ
	○F1サーカス<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ
	○太陽の勇者ファイバード<アイレム> 価格未定/カートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝<任天堂> 6000円[込]/バックアップカートリッジ
	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝<コナミ> 価格未定/カートリッジ
	○エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/カートリッジ
	○パズロット<サミー工業> 価格未定/カートリッジ
	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム<ポニーキャニオン> 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ピザポップ(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○いけいけ熱血ホッケー部<テクノスジャパン> 6200円/カートリッジ
2月	○マジックキャンドル<サミー工業> 価格未定/バックアップカートリッジ
2月	○麻雀大戦<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ
2月	○将棋名鑑'92<ヘクト> 価格未定/カートリッジ
3月	○ミッキーマウス 夢ふうせん(仮題)<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
3月	○ムーンクリスタル<ヘクト> 価格未定/カートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
3月	○リトルサムソン<シュールド・ウェーブ> 価格未定/カートリッジ
3月	○バトルベースボール<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○BIGFOOT<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
	○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟<ユタカ・バンダイ> 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SPOT<ビー・ピー・エス> 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン<ザイン・ソフト> 6800円(予価)/カートリッジ
	○KABUTO<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパードッグブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世記<日本物産> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード<エニックス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○テ・ジャヴ2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
	○ロッキー(仮題)<サミー工業> 価格未定/カートリッジ
	○レッドアリーマーII(仮題)<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○ドンドコドン2<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー<ユタカ・バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○セイバーキッズ<エンジェル> 価格未定/カートリッジ
	○バルセロナ'92(仮題)<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○ダブルムーン伝説<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

10月発売のソフト

4日	○超魔界村<カプコン> 8500円/カートリッジ
25日	○SUPER E.D.F.<ジャレコ> 8700円/カートリッジ
29日	○ファイナルファンタジーIV イージータイプ<スクウェア> 9000円/バックアップカートリッジ
31日	○悪魔城ドラキュラ<コナミ> 8800円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○ゼルダの伝説 神々のトライフォース<任天堂> 8000円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○鳶龍伝説<東映動画> 8500円/カートリッジ
下旬	○JOE&MAC 戦え原始人<データイースト> 8500円(予価)/カートリッジ
下旬	○弟切草<チュンソフト> 8800円[込]/カートリッジ
下旬	○ディメンションフォース<アスミック> 8500円/カートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産<エンジェル> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング<ヒューマン> 8500円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

13日	○スーパーワギャンランド<ナムコ> 8300円/カートリッジ
18日	○レミングス<サン電子> 8500円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー信長の野望・武将風雲録<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○スーパー上海ドラゴンズアイ<ホット・ビィ> 7800円/カートリッジ
中旬	○サンダースピリッツ<東芝EMI> 8600円/カートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX<ビデオシステム> 8800円(予価)/カートリッジ
下旬	○豪槍神雷伝説「MUSYA」<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業> 9800円/バックアップカートリッジ
	○ロマンシング サ・ガ<スクウェア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラグーン<ケムコ> 8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド<カルチャーブレーン> 8800円/カートリッジ
	○北斗の拳5<東映動画> 8900円(予価)/カートリッジ
	○バトルコマンダー<バンプレスト> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○S・T・G<アテナ> 8900円(予価)/カートリッジ
	○スーパーフォーメーションサッカー<ヒューマン> 7700円(予価)/カートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険<ナツメ> 価格未定/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻<エポック社> 8800円/カートリッジ
	○シムアース<イマジニア> 9800円/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

11日	○高橋名人の大冒険島<ハドソン> 8500円/カートリッジ
下旬	○スーパーカップサッカー(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
	○龍虎の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ
	○スーパーパーティ・ラッシュ(仮題)<データイースト> 価格未定/カートリッジ

2月以降発売のソフト

2月	○トップレーサー<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
2月	○バズー!魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/カートリッジ
2月	○ラストファイター・ツイン(仮題)<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
3月	○超攻合神サーディオン<アスミック> 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック<アトラス> 価格未定/カートリッジ
3月	○ヘラクレスの栄光(仮題)<データイースト> 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ<東宝> 8500円(予価)/カートリッジ
3月～4月	○ファランクス<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○斬<ウルフチーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～5月	○摩訶摩訶<シグマ> 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○おさなりダンジョン<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン<東芝EMI> 価格未定/カートリッジ
4月	○シェラザード伝説 黄金の帝国<カルチャーブレーン> 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○つっぱり大相撲-立身出世編<テクモ> 価格未定/カートリッジ
7月	○甲子園2<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)<メルダック> 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
'92年	○F1エキゾーストヒート<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○プロフットボール(仮題)<イマジニア> 7900円/バックアップカートリッジ
'92年	○F1(仮題)<ナグザット> 価格未定/カートリッジ
'92年	○初代熱血硬派くにおくん<テクノスジャパン> 8900円/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ<セタ> 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)<任天堂> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ウルティマVI(仮題)偽りの予言者<ポニーキャニオン> 価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	○スーパー麻雀大会<光栄> 価格未定/カートリッジ
	○ダイナウォーズ<アイレム> 価格未定/カートリッジ
	○信長公記<やのまん> 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)<ナグザット> 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<エポック社> 9800円/バックアップカートリッジ
	○アースライト<ハドソン> 8500円/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ<サン電子> 価格未定/カートリッジ
	○スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ソングマスター<やのまん> 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)<東宝> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生<アトラス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん(仮題)<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○3DゴルフII(仮題)<ティーアンドイーソフト> 価格未定/カートリッジ
	○ハットトリックヒーロー<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○鈴木亜久里のF1スーパードライビング<ジー・アミューズメンツ> 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbook2<ジー・アミューズメンツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」<ジー・アミューズメンツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マジックソード<カプコン> 8500円(予価)/カートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
	○キャプテン翼III<テクモ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○サイバーナイト<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)<バリエ> 価格未定/カートリッジ
	○ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX<ユタカ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ストリートファイターII<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○ヒーローウォーズ<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
	○ソウルブレイダー<エニックス> 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

10月発売のソフト

4日	○メソポタミア<アトラス> 6800円/Huカード
11日	○クイズアベニュー2<NECアベニュー> 6000円/CD-ROM
18日	○ワールドサーキット<ナムコ> 5800円/Huカード
25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス ザ・プロミストランド<ハドソン> 5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩<RIOT・日本テレネット> 7400円/スーパーCD-ROM専用
25日	○バニラシンドローム<日本物産> 6900円/CD-ROM

11月発売のソフト

8日	○タイムクルーズII<フェイス> 7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ<リバーヒルソフト> 6800円/スーパーCD-ROM専用
15日	○マジカルチェイス<パルソフト> 7800円/Huカード
15日	○マイトアンドマジック<NECアベニュー> 7200円/CD-ROM
22日	○雷電<ハドソン> 7200円/Huカード
29日	○スーパーメタルクラッシャー<パック・イン・ビデオ> 6200円/Huカード
29日	○将棋 初心者無用<ホームデータ> 7300円/Huカード
29日	○ファイティングラン<日本物産> 6900円/Huカード
中旬	○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー> 6800円/CD-ROM
下旬	○モンスタープロレス<アスク講談社> 6800円(予価)/Huカード
下旬	○レディ・ファントム<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
下旬	○エフェラ アンド ジリオラ<ブレイングレイ> 7200円(予価)/CD-ROM
	○ソーサリアン<ビクター音楽産業> 7200円/CD-ROM
	○コリューン<ナグザット> 6800円(予価)/Huカード
	○バブルガムクラッシュ<ナグザット> 7200円/Huカード
	○Load of Wars<システムソフト> 6800円(予価)/スーパーCD-ROM両対応
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

6日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト<ハドソン> 5800円/Huカード
6日	○スーパーシュヴァルツシルト<工画堂スタジオ> 7800円(予価)/CD-ROM
13日	○バリスティックス<ココナッツジャパン> 6900円/Huカード
13日	○秘宝伝説 クリスの冒険<パック・イン・ビデオ> 6800円(予価)/CD-ROM
13日	○太平記<インテック> 6800円/CD-ROM
20日	○ブロウニング<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○スーパー桃太郎電鉄II<ハドソン> 6800円/Huカード
27日	○ドラゴンセイバー<ナムコ> 6800円/Huカード
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-<メサイヤ(NCS)> 6800円/CD-ROM
中旬	○スパイラルウェーブ<メディアリング> 価格未定/Huカード
中旬	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン<アトラス> 6800円/CD-ROM
	○ゼロウイング<ナグザット> 7200円(予価)/CD-ROM
	○天外魔境II 卍MARU<ハドソン> 7800円/スーパーCD-ROM専用
	○IQ PANIC<アイ・ジー・エス> 8900円/CD-ROM
	○キャンペーン版大戦略II<マイクロキャビン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○R・TYPE Complete CD<アイレム> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○サイバードッジ<トンキンハウス> 価格未定/Huカード
	○なりトレ～ザ・スゴロク'92～<レーザーソフト・日本テレネット> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応

'92年1月発売のソフト

30日	○冒険男爵ドン<アイマックス> 6800円/Huカード

'92年2月以降発売のソフト

2月	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン> 7900円/Huカード
2月	○未来少年コナン(仮題)<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
3月	○カラーウォーズ<ココナッツジャパン> 価格未定/CD-ROM
3月	○トイレキッズ<メディアリング> 価格未定/Huカード
3月～4月	○ココロン<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM
3月～4月	○雷電<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月～4月	○夢幻戦士ヴァリス<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ライザンバーIII<データウエスト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ> 価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/CD-ROM
'92年	○つっぱり大相撲<ナグザット> 価格未定/Huカード
'92年	○パワーゲイトスペシャル(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○スターパロジャー<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○銀河お嬢様伝説YUNA<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)<サン電子> 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○ドラゴンブリード<アイレム> 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・ベースボール<ビクター音楽産業> 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・バスケットボール<ビクター音楽産業> 価格未定/Huカード
	○迷宮島スペシャル<アイレム> 6700円/Huカード
	○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜<NECアベニュー> 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN<タイトー> 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ> 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)> 価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)> 価格未定/CD-ROM
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)> 価格未定/CD-ROM
	○ホラーストーリー<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド<NECアベニュー> 価格未定/未定
	○天地を喰らう<NECアベニュー> 価格未定/未定

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

- ○マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
- ○ビーターバックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
- ○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
- ○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード
- ○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
- ○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞ 価格未定/CD-ROM
- ○斬＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
- ○あげだま(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード
- ○ミズバク大冒険＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○中華大仙2(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○マミーヘッド(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
- ○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/未定
- ○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○BURAI II (仮題)＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
- ○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞ 価格未定/Huカード
- ○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
- ○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○スーパーダライアス II＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜日本物産＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ザ・プロ野球 II (仮題)＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ゲート・オブ・サンダー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○改造町人シュビビンマン3＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM

メガドライブ

10月発売のソフト

- 10日 ○デビルクラッシュMD＜テクノソフト＞ 6800円/カートリッジ
- 11日 ○ソードオブソダン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
- 18日 ○スパイダーマン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
- 25日 ○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞ 8700円/バックアップカートリッジ
- 25日 ○魔王連獅子＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
- 25日 ○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
- 31日 ○将棋の星＜ホームデータ＞ 6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

- 1日 ○ブロックアウト＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
- 2日 ○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞ 5800円/カートリッジ
- 15日 ○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
- 15日 ○ルナーク＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
- 19日 ○ローリングサンダー2＜ナムコ＞ 7000円/カートリッジ
- 22日 ○ファンタジア＜セガ＞ 4800円/カートリッジ
- 29日 ○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
- 下旬 ○キャリバー50＜ビスコ＞ 8300円/カートリッジ
- 下旬 ○乱世の覇者＜アスミック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
- 下旬 ○スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

- 1日 ○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
- 6日 ○忍者武雷伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 13日 ○魔獣羅＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 13日 ○太平記＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 20日 ○ゴールデンアックスII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 20日 ○信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 27日 ○F1サーカスMD(仮題)＜日本物産＞ 7500円/バックアップカートリッジ
- 上旬 ○惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- 上旬 ○ファイティングマスターズ＜トレコ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
- 中旬 ○ワニワニWorld＜KANEKO＞ 6600円/カートリッジ
- 中旬 ○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞ 7500円(予価)/カートリッジ
- 下旬 ○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞ 6800円/カートリッジ
- 下旬 ○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞ 8500円(予価)/カートリッジ
- ○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
- ○アンデッドライン＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
- ○天下布武＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ヘビーノバ＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
- ○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/カートリッジ
- ○闘技王キングコロッサス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
- ○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
- ○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
- ○ソルフィース＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝＜セガ＞ 4800円/カートリッジ
- ○三國志II＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

- 31日 ○テクモワールドカップ'92MD(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
- 上旬 ○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
- ○JuJu伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

- 2月 ○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 2月 ○ターボアウトラン＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 2月 ○忍者外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 2月 ○A列車で行こう＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 2月 ○レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
- 3月 ○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞ 価格未定/CD-ROM
- 3月 ○バッドオーメン(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
- 3月 ○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- 3月 ○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
- 3月 ○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 3月～4月 ○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
- 3月～4月 ○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 3月～4月 ○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
- '92年 ○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
- '92年 ○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

- ○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞ 8800円/バックアップカートリッジ
- ○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞ 価格未定/カートリッジ
- ○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6800円/カートリッジ
- ○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
- ○パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞ 7000円(予価)/カートリッジ
- ○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アルテイン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
- ○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○封神演義＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○笑ゥせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
- ○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
- ○魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ウイングコマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○プロ野球'92(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○スウィッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○クイズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM

ゲームボーイ

10月発売のソフト

- 18日 ○ザードの伝説＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
- 25日 ○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

- 1日 ○コナミックゴルフ＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 8日 ○熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞ 3600円[込]/カートリッジ
- 15日 ○T.M.N.T.2＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 21日 ○ウルティマ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
- 22日 ○ボバイ2＜シグマ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 22日 ○秘伝陰陽気功法 華佗＜ヨネザワPR21＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 29日 ○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ
- 29日 ○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞ 3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

- 3日 ○ナムコクラシック＜ナムコ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 6日 ○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 13日 ○バトルオブキングダム＜メルダック＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 13日 ○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 13日 ○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞ 3900円[込]/カートリッジ
- 13日 ○サガイア＜タイトー＞ 3600円[込]/カートリッジ
- 13日 ○忍者龍剣伝 摩天楼決戦＜テクモ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 14日 ○ヨッシーの卵＜任天堂＞ 2900円[込]/カートリッジ
- 17日 ○雀卓ボーイ＜ナムコ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 20日 ○モノポリー＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
- 20日 ○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
- 20日 ○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞ 3300円(予価)/カートリッジ
- 25日 ○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 26日 ○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
- 27日 ○しっぽでブン＜バップ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- 上旬 ○時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]＜スクウェア＞ 4900円[込]/バックアップカートリッジ
- 中旬 ○ビータン＜KANEKO＞ 3600円[込]/カートリッジ
- 中旬 ○太陽の勇者ファイバード GB＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
- 中旬 ○ロックマンワールド2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞ 3400円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ドクター・フランケン(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
- ○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
- ○TWIN＜アテナ＞ 3900円[込]/カートリッジ
- ○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
- ○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ
- ○機甲警察メタルジャック＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ
- ○WWFスーパースターズ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 3980円[込]/カートリッジ
- ○トリップワールド＜サン電子＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○ジャンケンマン＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

- 下旬 ○メトロイドII＜任天堂＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○セレクションII＜ケムコ＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞ 4500円(予価)/バックアップカートリッジ
- ○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○Q-bert(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

- 2月下旬 ○鬼忍降魔録ONI2＜バンプレスト＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- 2月 ○キャプテン翼VS＜テクモ＞ 4200円(予価)[込]/カートリッジ
- 2月 ○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
- 3月 ○天神怪戦2 天下御免の五人衆＜メルダック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 3月～4月 ○スパイVSスパイIII(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○らんま1/2 2＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ブルームランド＜クエスト＞ 4300円[込]/カートリッジ
- ○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○維新の嵐＜光栄＞ 5800円(予価)[込]/カートリッジ
- ○フワフワランド＜任天堂＞ 2600円[込]/カートリッジ
- ○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
- ○鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○ダンジョンランド＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○SDガンダム SD三国伝2天下統一編＜バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○アレサIII＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ペンタドラゴン＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○雀四郎＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ドッジ弾平＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ウルトラマン＜ベック＞ 3500円[込]/カートリッジ

ゲームギア

10月発売のソフト

- 25日 ○ギャラガ'91＜ナムコ＞ 3500円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

- 1日 ○忍者外伝＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
- 1日 ○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
- 22日 ○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
- 29日 ○GGアレスタ＜コンパイル＞ 4800円/カートリッジ
- 下旬 ○ベルリンの壁＜KANEKO＞ 3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

- 6日 ○ARLIEL＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 6日 ○スペースハリアー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 20日 ○ドナルドダックのラッキーダイム＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 27日 ○ヘビーウエイトチャンプ＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ
- ○FRAY～修行編～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

- 2日 ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 17日 ○シャダム戦記＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

- 2月 ○エイリアンシンドローム＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ
- 2月 ○ファンタシースター外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 2月 ○ファンタシースターAD＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
- 3月 ○モンスターワールドII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○フロッガー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

- ○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
- ○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
- ○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4800円/ゲームカード
- ○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○バックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 10・18

EDITORIAL INFORMATION



—次号の特集は—

ゲーム11Q番

'91年上半期の人気ゲーム11本を、おサルさんでもクリアーできるように徹底攻略する24ページ!!

次号は **10/11** 発売です 定価290円

■発行人：藤井章生 ■編集人：小島文隆 ■編集長：塩崎剛三 ■副編集長：水野震治、浜村弘一 ■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子 ■校正：唐木緑 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、長瀬ゆかり ■編集協力：上野利幸、斉藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、木村初、斎藤範子、すがやみつる、香山リカ、キャラメル・ママ、STUDIO MARMALADE、ケイ・ライターズクラブ、ターニングポインツ、山猫有限会社 ■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本慶人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ ■広告営業：米澤祐子、松尾誠 ■雑誌営業：吉田和彦 ■出版業務：別所聖一、中尾敬子 ■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス ■イラスト：松下進＋ライト&シャドウズ、桜玉吉（CEP）、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、水玉蛍之丞、田中秀夫、餅月あんこ、山本貴嗣

おたより クイズ プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 10.4-10.18

10.4	FRI	週刊ファミコン通信 10月18日号発売 LOGiN 20号発売 ●メソポタミア ●ちびまる子ちゃん ―うきうきショッピング― ●超魔界村
5	SAT	●からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る
6	SUN	
7	MON	
8	TUE	MSXマガジン 11月号発売
9	WED	
10	THU	●デビルクラッシュMD
11	FRI	週刊ファミコン通信 10月25日号発売 ●クイズアベニュー2 ●ソードオブソダン ●イースIII ワンダラーズ フロム イース ●忍者外伝
12	SAT	●SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士
13	SUN	
14	MON	
15	TUE	
16	WED	
17	THU	
18	FRI	週刊ファミコン通信 11月1日号発売 LOGiN 21号発売 ●ワールドサーキット ●スパイダーマン ●ザードの伝説

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ
●ゲームボーイ ●ゲームギア ●リンクス ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

1081103



大工の源さん
TM
ファミコン用ソフト
11月発売予定‼
予価6,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
花の江戸っ子、べらんめえ町育ち。
「桐島組」に勤める大工である。
曲がったことが大キライ"歩く正義感"
ともいわれる、がらっぱち野郎だ！
べらんめえ‼
東京 伊勢屋のカツ煮定食が大好物である。でもパワーの源は、カンナちゃんのおにぎりだ。
田村源三
曲がったことが大きらいでい‼
木づちさばきは天下一品、でもとりあえず何でもぶったたきたくなる癖はやめようと思っている。
毎朝、愛犬「シロ」と走っているから足腰にもちっとは自信がある。
細かいことには、こだわらない。
サッパリした性格で、みんなから好かれているが、女性となるとからっきし弱いんだな。
コミカル時代活劇ゲーム
快傑ヤンチャ丸2
からくりランド
TM
ファミコン用ソフト
好評発売中‼ 5,800円(税別)
©1991 IREM CORP.
バイドのクローン再生を阻止するのだ！
SUPER R・TYPE
スーパー・アール・タイプ
TM
スーパーファミコン用ソフト
好評発売中‼ 8,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
トーマスが悪を倒しにまたまた登場‼
スパルタンX2
ファミコン用ソフト
好評発売中‼ 5,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中‼
TBSラジオ「東京まねき猫」で、アーケードゲームのCM放送中‼
テレホンサービス　札　幌 011-685-9131　名古屋 051-323-0270
福　岡 092-475-9400　東　京 03-3823-5130　大　阪 06 -535-0651
ファミリーコンピュータTM・ファミコン
スーパーファミコン® ゲームボーイTM
は任天堂の商標です。
irem
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F


JB KINGの
精悍な黒いボディは、力のしるし。
JB KINGで、パワーに満ちたゲームを
ずしりと重たい1.4kgの総重量、
ずらりとそろった高機能を
本物志向にこだわって選べ
スーパーファミコンのジ
SUPER JOYSTICK JB KING
SELECT
START
●スティックは安定感
ロスイッチを使用。プレイヤーの意思を
%画面内に伝えます
●ON・OFF　A、B、
X、Y、L、Rのそれぞれボタンごとに
設定できます。
とを知らせます。
●ゲーム中にスタートボタンを
し続けることにより、スローモーションでゲ
ームをすることができます。
ートボタンで
に対応します。
●またつのボタンの
ムスイッチを回すことにより、
設定することができます。
●SETキーを使うと、A、B、X、Y、
Rのボタンの機能を　ることができま
す。
もたせる　　　ひとつの
ものボタンに　　て設定することも可能で
設定した
滅により知ることができます。
●4つのボタンの位置を、
向を変えられる回転式ボタン。SETキーの
機能と合わせて設定すれば、理想の操作方法
でゲームを楽しむことができます。
スーパーファミコン対応ジョイスティック
JB KING（ジェービーキング）
定価　¥9,800（税込）
HALKEN
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
力に驚け
YOU NEED JBKING
まだの人、早く手にしようJB KING。
品切れのため、
買えなかった人、ゴメンナサイ。
今なら店頭にてお求めになれます。
もう、持ってますか？
スーパーファミコン
待望の新ジャンル！
HyperZone
「ハイパーゾーン」とは、未来の過激なアミューズメントパークのこと。立体コースを命がけで走り、敵を撃つ——。画面の奥に吸い込まれるようなスピード感に心が燃える。高得点クリアを狙えば、戦闘機はレベルアップ。恐るべき威力の武器、殲滅砲に気分は高鳴る！
3Dハイスピードシューティングゲーム
スーパーファミコン用カセット
定価　¥8500（税込）
©HAL LABORATORY INC, 1991
ファミコン史に残る
傑作と呼ばれて……
SFアドベンチャーゲーム
ファミリーコンピュータ用カセット
定価　¥8900（税別）
まるで映画やアニメを思わせる、音楽と映像処理が好評。信じられないぐらいに、視覚で感じるゲームです。アドベンチャーゲームの常識を完全に忘れさせてしまう、新手法のゲーム展開は、一度つかんだ心を離さない。未来の宇宙を、人と人の絆を描いたドラマを、実体験！
©HAL LABORATORY INC, 1991
©★YOSHIMIRU, 1991
©LIVE PLANNING, 1991

ファミコン通信 no.148 定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信10月18日号（毎週1回金曜日発行）
第6巻 第27号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 © ASCII 1991
T4912625310296 雑誌 26253—10/18

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手は
いりません

166-

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座



K278

見るだけでもタメになる案内書
無料急送!!

キリトリ線

氏名	フリガナ		
住所	〒　　都道府県		
TEL		年令	

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、いままでに発売されているゲームのなかで、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームのなかでいちばん欲しいゲームをそれぞれひとつずつ書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の□を、濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。□からはみだしたり、薄かったりすると機械が読みとれない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり、汚れていても、機械が読みとれなくなる原因になりますので注意してください。

マークシート以外の住所、氏名、年齢、性別などの部分は、ペンなどで記入してもかまいません。次号発売日までにアンケートはがきを送っていただいたなかから抽選で100名のかたに、記念品を差しあげます。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信で、おもしろかった記事はどれですか？ 下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？ 下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1	ファミ通エクスプレス	21	FF新聞
2	WEEKLY TOP30	22	アバタモ★エクボ
3	緊急速報・ファミスタ'92	23	ゲーム業界スラング集
4	緊急速報・天外魔境II卍MARU	24	DQタイムス
5	徹底攻略・ラティア戦記 黎明篇	25	ソフトが安くなる日
6	ゲーム帝国	26	アーケードウインドーズ3.0
7	アルゴ情報局	27	騎士十字章クラブ
8	クイズ脳天逆落とし	28	アーケードマニアックス
9	香山クリニック 尻に目薬 目に座薬	29	NESIA II
10	新作ゲームクロスレビュー	30	アイドルSTUDIO 井上晴美
11	ソフトウェアインプレッション	31	アイドルウィークリー
12	ゲームバトルロイヤル	32	NEW'S CLUB
13	期待の新作ザ・セレクション	33	内田雄一郎のアマい生活
14	Coming Soon 最新ゲーム大紹介	34	加藤博一の代打一発！
15	LETTERS伝言板	35	アニマード
16	ファミ通町内会	36	F1 Inside Story
17	開運占いコーナー	37	しあわせのかたち
18	ライガーのトラブルスープレックス	38	禁断の秘技
19	よもやま歳時記	39	徹底攻略・超魔界村
20	脱がされるキモチ	40	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

107 24

（受取人）
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部 行
10月18日号

編集部へのおたより

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日生	男・女	歳
ご住所	都道府県 市区郡			
	☎（ ） －			

ファミコン通信 10月18日号アンケート

鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13

5 買いたいゲーム機

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15

6 週刊化後の感想

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

7 好きなコーナー

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12

8 学校・職業

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15

9 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

10 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

11 あなたが特集、または紹介してほしいと思うゲームの名前をふたつ書いてください。	12 あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。
ゲーム名	名前
ゲーム名	名前

3 いつも買っている雑誌は何ですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 少年ジャンプ　2 その他の漫画誌　3 ログイン　4 (勝)スーパーファミコン
5 HIPPON SUPER!　6 ファミリーコンピュータマガジン
7 月刊PCエンジン　8 (勝)PCエンジン　9 PCエンジンFAN
10 GB LIFE　11 ゲームボーイマガジン　12 ゲームボーイ
13 The スーパーファミコン　14 BEEPメガドライブ
15 メガドライブFAN　16 その他のゲーム誌　17 アイドル誌　18 その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 ゲームボーイ　4 PCエンジン
5 PCエンジンCD·ROM²　6 PCエンジンGT　7 メガドライブ
8 ゲームギア　9 リンクス　10 ネオ・ジオ　11 パソコン　12 その他
13 持っていない

5 あなたがこれから買いたいと思っているゲーム機はありますか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 スーパーファミコンCD-ROM
4 ゲームボーイ　5 PCエンジン　6 PCエンジンCD·ROM²
7 PCエンジン用スーパーCD·ROM²　8 PCエンジンGT
9 メガドライブ　10 メガCD　11 ゲームギア　12 リンクス　13 ネオ・ジオ
14 パソコン　15 とくにない

6 週刊化後のファミコン通信を読んだ感想を10段階評価で表わすと何点になりますか?　ひとつだけ選んでください。
1 10点　2 9点　3 8点　4 7点　5 6点　6 5点　7 4点　8 3点
9 2点　10 1点

7 "NEW'S CLUB"のなかで、あなたの好きなコーナーはどれですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 グッス　2 レシャー　3 イート　4 アニメーション　5 アイテム
6 CD　7 ビデオ　8 ブックス　9 ムービー　10 内田雄一郎のアマい生活
11 スクール　12 加藤博一の代打一発!

8 現在のあなたにあてはまる(学校・職業)のは次のうちどれですか?
1 小学4年以下　2 小学5年　3 小学6年　4 中学1年　5 中学2年
6 中学3年　7 高校1年　8 高校2年　9 高校3年　10 浪人　11 大学生
12 各種専門学校　13 社会人　14 主婦　15 その他

どうもありがとうございました。